UWAGA!!! TEN EGZEMPLARZ NIE ZAWIERA CD!

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

maj 1997 • cena 3.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

5/97

Reloaded

Myślisz że jesteś twardzielem...

Battlecruiser 3000AD

RECENZJE

Theme Hospital

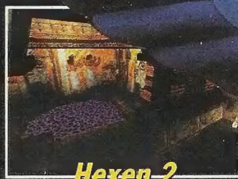
Magic: The Gathering

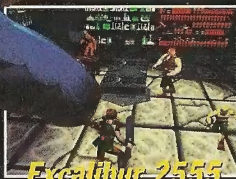
Test Drive Off Road

Porsche Challenge

Praca w toku


Lands Of Lore 2


Hexen 2


Excalibur 2555


Dark Colony

MIRAGE

MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
e-mail: mirage@mirage.com.pl
www.mirage.com.pl

PROGRAMY PO POLSKU

PC CD ROM

3D ATLAS PL	multimedialny, świata	140.00
3DO DECATHLON	dziesięciobój	95.00
AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	85.00
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
ANVIL OF DAWN	role playing	140.00
ATLAS ŚWIATA	mapy świata	65.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	115.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	85.00
CHAOS OVERLORDS	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	115.00
C. & . C. RED ALERT	strategia, hit	150.00
DEUS	rpg w SVGA po polsku	130.00
DIABLO	strategia, role playing	155.00
DRAGON'S LORE 2	super przygoda	140.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	35.00
ENCYKLOPEDIA PWN	super hit!	230.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Optimus	165.00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	Cartall	85.00
ERASER	2CD, filmowa przygoda	150.00
EF 2000 EVOLUTION	EF+TACTCOM	170.00
EVOLUTION	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FIFA 97	najnowsza piłka nożna	140.00
FLAYING CORPS	samoloty, I Wojna	150.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	85.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
GRAND PRIX 2	wyścigi Formuła 1	130.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	NEW	145.00
HIND	symulator śmigłowca	145.00
HISTORIA MIĘDZYWOJENNA	multimed.	85.00
HISTORIA ŚWIATA	multimedia	85.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	85.00
JAK TO DZIAŁA	prawa fizyki	165.00
JET FIGHTER III	super symulacja	145.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	85.00
KATHARSIS	polska strzelanina, 2*CD	120.00
KILLING TIME	gra w stylu Duke'a	130.00
KLIK - UCZY CZYTAĆ	elementarz	95.00
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	35.00
LITERAT 2.0	korepetycje z jęz. pol.	95.00
LORDS OF THE REALMS 2	strategia	140.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
MDK	strzelanina, przygoda, hit	140.00
METAL RAGE	czołg w akcji, 3D	120.00
MOJE PIERWSZE ABC	dla dzieci	85.00
NASCAR RACING 2	wyścigi samoch.	140.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
OLYMPIC GAMES	sportowa Alanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
ORIONBURGER	super przygodówka	140.00
PHANTASMAGORIA 2	filmowy horror	165.00
PIRANHA	kosmiczna strzelanina	60.00
POLANIE CD	polska gra strategiczna	85.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
PROSTE DROGI	mapa samochodowa	80.00
Q RALLY CHAMPIONSHIP	wyścigi 3D	130.00
REALMS OF THE HUNTING	4*CD	155.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	85.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCOTTISH OPEN	virtualny golf	35.00
SEA LEGENDS	piraci, handel, strat.	140.00
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	hit!	170.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	90.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CITY	każda po	45.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		135.00
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	85.00
SMURFY	multimedia po polsku, HIT	110.00
STRIFE	rpg połączone z Doom'em	130.00
STRIP POKER PRO	animowany od 18	110.00
SUPER EF 2000	symulacja Win 95	180.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	90.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symul.	85.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przyg.	130.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
THIRD REICH	strategiczna, klasyka	140.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOONSTRACK	przygodowa	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręczn.	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WAGES OF WAR	strat. w stylu UFO	130.00
WARCRAFT 2 - EXTRA PACK	strategia	180.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC		75.00
WERSAL	świetna przygod. po polsku	140.00
WETLANDS	super strzelanina	85.00
WITCHAVEN	doom fantasy	65.00
WITCHAVEN 2	3D, akcja	85.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	65.00
WORMS UNITED	najnowsza wersja	140.00

Przedstawiliśmy Państwu zaledwie fragment naszej oferty, jeżeli chcieliby Państwo zamówić dowolny inny program, proszę zadzwonić (22) 671 7777.
Jeżeli przyślą nam Państwo zaadresowaną do Siebie kopertą, otrzymają Państwo bezpłatnie zamówiony katalog.
Zapraszamy do naszego sklepu firmowego, zamówienia pocztowe prosimy także kierować na ten adres.

TOUCHE

"Francja w niespokojnym XVI wieku. Kraj od wielu lat jest areną walk, zapoczątkowanych przez ekstremistów, którzy powstali przeciwko królowi Karolowi IX i jego matce, Katarzynie de Medici. Wkrocz w erą śmiesznych koszul, dużych kapeluszy i wymyślnych spodni ...
Setki postaci, z którymi bohater może porozmawiać, udać się na zakupy, sprzeczać, współpracować czy pojedynkować.
Nietyowa gra przygodowa z nietypowym poczuciem humoru."

SMURFY

"Otóż wyobraź sobie , że wszystkie Smurfy mówią głosem, do którego przyzwyczajeni jesteśmy z dobranocki ... Słowem - pełny profesjonalizm. SMURFOTELETRANSPORTER jest najlepszą w pełni spolszczoną multimedialną grą dla dzieci i na pewno będzie doskonałym prezentem ...
Polecam ją wszystkim, mając świadomość, że najmłodsze pokolenie dozna z pewnością większej satysfakcji, niż dorośli. Chociaż ..."

ŚGK 12/96

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

"Tajemniczy świat fantasy znów zagości w naszych domach. ... Gra tak piękna i prosta, jeżeli chodzi o mechanizm rozgrywki, musiała doczekać się jeszcze jednego uzupełnienia ... świetny edytor umożliwiający stworzenie niebanalnego świata.
... Każdy znajdzie tu coś dla siebie. HIROSI to gra, która zaspokoi nie tylko wielbicieli fantasy, ale przyciągnie wszystkich prostotą obsługi, niebanalnymi rozwiązaniami ... czy emocjami podczas walki."

SS 2/97

SMOCZE HISTORIE

"Każdy z nas chciał kiedyś znaleźć się w bajkowej krainie. Oto pojawiła się okazja, SMOCZE HISTORIE przenoszą nas w baśniowy świat, pełen przedziwnych stworów, które jednak zachowują się wyjątkowo rozsądnie.
... Znajdziemy tu kilobajty żartów, wiców i dowcipów, ponad 20 niezwykłych kreatur, 15 różnych podkładów muzycznych, ponad 2000 fraz znakomicie przeczytanych przez gwiazdy naszej rockowej estrady."

DEUS

"... jest to pierwszy zachodni rolplej w naszym ojczystym języku.
W dodatku spolszczenie nie dotyczy tylko napisów, ale także ścieżki dźwiękowej.
... całość prezentuje się naprawdę profesjonalnie.
W sumie polecam DEUSA z czystym sumieniem.
Gra wciąga jak wentylator, a to najważniejsza zaleta każdej dobrej gry."

ŚGK 1/97

Sklep firmowy:
MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa, ul. Gen. Abrahama 4
tel. 671 77777, fax 671 7622
zapraszamy od 10.00 do 18.00

SONY PSX

KONSOLA+KONTROLER+DEMO CD		849.00
DODATKOWY KONTROLER		99.00
MEMORY CARD	do zapisu wyników	89.00
PISTOLET "PREDATOR"	do strzelanin	159.00
...: w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	199.00
ADIDAS POWER SOCCER	piłka nożna	189.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	155.00
ANDRETTI RACING	auto wyścigi	209.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	179.00
BUBBLE BOBBLE	zręcz. dla dzieci	109.00
BUST-A-MOVE 2	super fajna logiczna	159.00
COOL BOARDERS	snowboard	179.00
DESTRUCTION DERBY 2	wyścigi	219.00
FIRESTORM	symulator helikoptera	179.00
FORMULA 1	wyścigi Formuły 1	199.00
IRON & BLOOD	mordercze walki	189.00
IRON MAN / X-O MANOWAR	zręczn.	
199.00KILLING ZONE	walki fantasy 3D	199.00
LOADED	super strzelanina	189.00
LOMAX	przygodowo-zręczn.	209.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	walki	219.00
NBA LIVE '97	koszykówka 3D	209.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta'96	189.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	189.00
PANDEMONIUM	zręczn.-przygodowa	219.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	149.00
RACING SKIES	symulator samolotów	179.00
RIDGE RACER REVOLUTION	wyścigi	209.00
SOVIET STRIKE	helikopter, zręczn.	209.00
STRIKER '96	piłka nożna	135.00
TOBAL NO 1	walki 3D na arenie	219.00
WRESTLMANIA	digitalizowane walki	159.00
X2	kosmiczna super strzelanina	219.00

SATURN

KONSOLA+KONTROLER+DEMO		995.00
KONSOLA+KONTROLER+1 GRA		1095.00
DODATKOWY KONTROLER ECLIPSE		99.00
ECLIPSE STICK	joystick, jak w salonie	145.00
PISTOLET PREDATOR		159.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
AMOK	super strzelanina	219.00
BLAM! MACHINEHEAD	super strzel.	189.00
BREAK POINT	trójwymiarowy tenis	195.00
CRIMEWAVE	wyścigi uzbrojonych aut	219.00
DAYTONA USA CHAMPION.	wyścigi	219.00
DIE HARD ARCADE	nawalanka 3D	219.00
EARTHWORM JIM 2	super platform.	219.00
EXHUMED	lepsza niż DOOM	209.00
F-1 CHALLENGE	wyścigi Formuły 1	209.00
FIGHTING VIPERS	super bijatyka 3D	209.00
IMPACT RACING	auto ze strzelaniem	219.00
NIGHTS	przebój z kontrolerem 3D	329.00
PANZER DRAGON ZWEI	strzelanina	199.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	189.00
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	169.00
STREET FIGHTER THE MOVIE	bijatyka	179.00
TOMB RAIDER	super przebój, no 1	219.00
TOSHINDEN URA	walki 3D z PSX's	219.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	189.00
TUNNEL B1	super szybka strzelanina	209.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	209.00
VIRTUA COP 2	strzelanina wirtualna	229.00
VIRTUA FIGHTER	bijatyka, 3D	119.00
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	159.00
VIRTUAL ON	pojedynki robotów	229.00
WORLD WIDE SOCCER '97	piłka nożna	209.00
WORMS	komputerowy przebój	209.00

GAMEBOY

KONSOLA	ręczna konsola do gier	199.00
KONSOLA wer. POCKET	mniejsza	255.00
ADVENTURES OF LOLO	przygodowa	80.00
ALIEN 3	zręcznościowa	91.00
ALLADYN	platformowa, Disney	130.00
ALLEYWAY	zręcznościowa	60.00
ASTERIX & OBELIX	platformowa	130.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	104.00
DOUBLE DRAGON	bijatyka	78.00
JUNGLE BOOK	przygodowa	120.00
KILLER INSTINCT	super walki	104.00
KING OF FIGHTER	bijatyki	123.00
LION KING	platformowa, Disney	130.00
MICKEY DANGEROUS	zręcznościowa	100.00
PREHISTORIK	gra platformowa	90.00
ADVENTURE ISLAND 2	przygodowa	90.00
SUPER MARIO LAND 3	platformowa	104.00
TERMINATOR 2	zręcznościowa	91.00
TITUS THE FOX	zręcznościowa	94.00

JAGUAR

ATARI CARTS	wyścigi gokartów	115.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	180.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	115.00
HIGHLANDER - CD	zręczn.-przyg.	180.00
KASUMI NINJA	super bijatyka	100.00
MISSLE COMMAND 3D	strzelanina	115.00
MYST - CD	przygodowa, hit !	180.00
NBA JAM T.E.	super koszykówka	150.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	150.00
SUPER BURNOUT	wyścigi motorów	100.00
SUPERCROSS 3D	wyścigi enduro	115.00

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 5/97 (34)
rok piąty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Jakub Głuszkiewicz (Kuba), Marcin Jaśkaczek (Jasio), Piotr Stasiak (Piotres), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
PLAYSTATION MAGAZYN PL

Prenumerata krajowa (III kwartał '97) Należność (2 x 3.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 czerwca 1997 r.)

Wstępniak

UWAGA!!! TEN EGZEMPLARZ NIE ZAWIERA CD!
Gry Komputerowe 5/97
Reloaded
Myślisz że jesteś twardzielem...
Battlecruiser 3000AD
RECENZJE
Theme Hospital
Magic: The Gathering
Test Drive Off Road
Porsche Challenge
Praca w toku
Lands Of Lore 2 · Hexen 2 · Excalibur 2555 · Dark Colony

Ten numer w porównaniu z poprzednim nie jest już tak rewolucyjny pod względem szaty graficznej i w ogóle. Ale jest, to przecież normalne, gdyż wyglądu i formuły pisma nie zmienia się przecież co numer. Tak więc spoko, luzik. My powoli przyzwyczajamy się do nowego, a co nas najbardziej cieszy, Czytelnicy nie szczędzą nam pochwał za nasze ostatnie dokonania. Nowy zespół redakcyjny (o nowych ludziach w redakcji pisałem w poprzednim wstępniaku) trochę już okrzepł, ale nie wszystkim oczywiście odpowiada ciągła nerwówka i wzrastające wymagania. Dlatego do rotacji kadr musimy chyba przywyknąć. Z żalem pożegnaliśmy Tomka Jarzębowskiego „Eldgara", który przez ostatni rok wiele dobrego zdziałał dla naszego pisma. Tymczasem jego miejsce w redakcji zajął niejaki „Diabeł" ex-Top Secret. Koleś jest raczej uniwersalny i bezkonfliktowy, ma lekkie pióro, więc chyba go szybko polubicie i zaakceptujecie jako nowego recenzenta gier. Przypadną mu w udziale recenzje gierek na Segę Saturn i tradycyjnie już, PC. Mam nadzieję, że zdąży już coś naskrobać do następnego numeru, żebyście mogli ocenić jego wypociny osobiście. Pierwsze kroki jako recenzent, stawia w tym numerze „Slaughter" czyli Tycjan Bielecki. Jeśli kolesie nie ściągną go na złą drogę, to będą z niego ludzie! Warto przeczytać jego teksty, gość pisze gładko, a co najważniejsze, na temat. W dalszym ciągu czekamy na nowych autorów i chętnych do pracy w redakcji. Gwałtowny rozwój pisma, a właściwie kilku pism naszego wydawnictwa, skłania nas do poszukiwania nowych talentów, ludzi z pasją i zaangażowaniem. Jeśli drzemią w tobie nie odkryte talenty, zawsze możesz spróbować swych sił. Dobrą okazją ku temu będzie nadchodząca Gambleriada, gdzie tradycyjnie już, nasze wydawnictwo będzie miało swoje stanowisko. Oczywiście zapraszamy gorąco do jego odwiedzenia WSZYSTKICH bez wyjątku, nie tylko chętnych do współpracy. Będzie tam można nabyć po cenach super promocyjnych niemal wszystkie dotychczas wydane numery, zakupić kompakty, a także zwyczajnie pogadać. Szkoda tylko, że ta coraz prężniej rozwijająca się impreza nosi nazwę konkurencyjnego pisma, ale pociesza fakt, że pierwszy człon jej nazwy tj. Targi Gier Komputerowych brzmi bardziej swojsko. Zanim się pożegnam, przekażę wiadomość z ostatniej chwili, otóż nasze wydawnictwo, w tym oczywiście Gry Komputerowe, nawiązało ostatnio współpracę z ukazującym się od niedawna programem telewizyjnym. Nie zdradzę jeszcze nazwy tego programu ani stacji telewizyjnej która go emituje, bo jest na to jeszcze zbyt wcześnie. Cieeerpliwości! W każdym bądź razie rozmowy i ustalenia trwają, a wkrótce ich efekty będą widoczne u nas, na papierze i na małym ekranie. To tyle nudzenia na dziś. Zapraszam do lektury i jak zwykle proszę o listy od Was. Więcej listów! Lubimy je czytać (w całości).

P.S. Odnośnie wspomnianego programu telewizyjnego dodam, że nie chodzi tu o „Joystick", który emitowany jest przez TVP1. Fakt, że pojawiam się tam ostatnio w roli jurora, nie ma nic wspólnego ze sprawą o której pisałem wcześniej.

Marek Suchocki

nowości

w toku

recenzje

przedstawiamy



3 Kolory Playstation

Inne wersje konsoli.
Czytaj str. 24

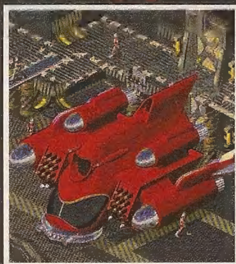


Witam wszystkich pasjonatów gier, którzy świadomie wybrali nasze pismo w wersji z cover CD. To już trzecie wydanie Gier Komputerowych z CD i oczywiście nie ostatnie. Tym razem, mimo strasznej posuchy na rynku gier, udało nam się zebrać naprawdę ciekawy materiał na CD, choćby X-Com Apocalypse, Outlaws (wersja poprawiona), Liga Polska Manager '97. Nie powinniście więc żałować dokonanego wyboru, gdyż Taki krążek i za Taką cenę, to naprawdę udany zakup. Jesteśmy przekonani, że następne CD będą jeszcze lepsze...

X-Com Apocalypse

Microprose

Naszym hitem CD na maj jest demko trzeciej już z kolei gry z serii X-Com. Apocalypse to wiele długich dni wspaniałej rozrywki z komputerem. W trzeciej części Ufoki będą atakować zewsząd. Grafika SVGA, wspaniały, „realistyczny" (jeśli można tak powiedzieć) dźwięk oraz świetne renderowane przerywniki. Grać można będzie z podziałem na tury i w czasie rzeczywistym. Przed Wami przedsmak tego niewątpliwego hitu.

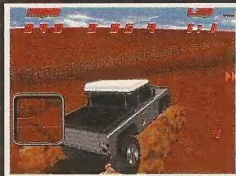




Test Drive Off-Road

Accolade

Pamiętam, że w pierwszą część tych znakomitych wyścigów grałem z 6 lat temu jeszcze na A500. Kolejne gry z serii TEST DRIVE jakoś nie przyciągnęły mojej uwagi. Inaczej jest z najnowszą częścią gry. Już po tytule widać zmiany. Są to wyścigi terenowe, zamiast „asfaltowych". Test Drive Off-Road jest grą bardzo dynamiczną, co w połączeniu ze szczegółową grafiką i dobrym dźwiękiem daje wybuchową mieszankę.





Perfect Weapon

ASC

Jeśli kochacie Alone In The Dark, to z pewnością powinniście już uruchamiać demo gry Perfect Weapon. Nasz bohaterski mięśniak używając olbrzymiego garnitura ciosów musi skopać wszystkich obecnych w komputerowym świecie. Do gry dodano wątek przygodowy. W wirtualnym świecie występują w pełni trójwymiarowe postaci i prerenderowane tła. Wielu wrogów, ładna oprawa, ale czy Perfect Weapon powtórzy sukces Time Commando lub AITD, musicie zobaczyć sami.





Outlaws

Lucasarts

Kolejnym smakowitym kąskiem z naszej płytki jest interaktywne demo najnowszej strzelanki 3D przygotowanej przez twórców Monkey Island i X-Wing vs TIE-Fighter. W grze wcielamy się w kowboja usiłującego zaprowadzić porządek w westernowym miasteczku. Animatorzy stworzyli wiele często komicznych przerywników rysunkowych. Masa strzelania, ciekawa grafika SVGA i sugestywna oprawa dźwiękowa – to wszystko razem ma szanse odnieść spory sukces. Outlaws to pozycja obowiązkowa dla fanów strzelanek 3D.





Emperor Of Fading Sun

Segasoft

Firma Segasoft coraz śmielej poczyna sobie na rynku pecetowym. Jej najnowszym produktem jest doskonała strategia łącząca w sobie cechy kilku wcześniejszych produktów. Czas, w jakim przyjdzie nam walczyć, także jest niezbyt standardowy. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej o tej grze, uruchomcie demko z CD-ROM.

Carmageddon

SCI

Wyścigi samochodowe, mnóstwo krwi, a nie jest to trzecia część Quarantine. W Carmageddonie wyścigi prowadzimy na dwa sposoby. Pierwszy to uczciwa konkurencja, natomiast drugi to zabicie wszystkiego, co się rusza. W pełnej wersji gry dostępnych będzie wiele torów i ukrytych etapów. Grafika SVGA i realistyczne jęki konających ludzi to oprawa multimedialna zabawy. Już niedługo światło dzienne ujrzy spolszczona wersja Carmageddonu, a na razie możecie wypróbować demko zamieszczone na CD-ROM.

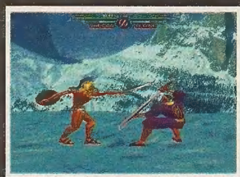


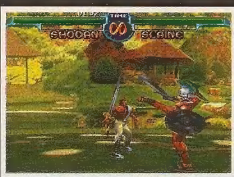


Time Warriors

Silmarils

Już wkrótce odbędzie się kolejny turniej. I Ty weźmiesz w nim udział. W walkach uczestniczyć będzie wielu wojowników z różnych epok (przykładem może być celtycki wojownik i władca Inków). Francuzi zamierzają podbić serca wszystkich miłośników bijatyk. W samej walce wykorzystywać będziemy około sto rodzajów „bojowych" zagrań. Grając w demko będzie mogli skosztować atmosfery śmiertelnych walk w 3D.

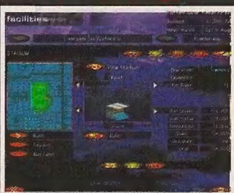




FIFA Soccer Manager

EA Sports

Sekcja sportowa Electronic Arts wysmażyła dla Was doskonały menedżer piłkarski powiązany z serią FIFA Soccer. Bogate w opcje zmagania menedżerskie oprawione są staranną grafiką i niezłymi efektami dźwiękowymi. Dla fanów menedżerów - gra w FIFA Soccer Manager to obowiązek.



Jack Nicklaus Golf 4

Accolade

Golf od zawsze był sportem elit. Dzięki komputerom jego obecność może docenić każdy z nas. Najnowsza gra z serii Jack Nicklaus wspaniale odwzorowuje pola golfowe z fotorealistyczną grafiką. Sama rogrywka przebiega w standardowy dla komputerowych wersji golfa sposób. Oprawa dźwiękowa także stoi na bardzo wysokim poziomie.

Liga Polska 97

Marksoft

W świeżutkiej polskiej grze menedżerskiej nie mamy kłopotów z kibicami. Liga Polska 97 oferuje nam wszystkie ligowe tabele i informacje. Gracz będzie mógł dowolnie zmieniać system treningów, przeprowadzać transfery i dokonywać wielu innych ciekawych opcji. Program ma ładną grafiką i niezły dźwięk.



NBA JAM Extreme

Acclaim

Jeśli podobała Wam się miła gierka NBA Jam, uruchomcie demo gry NBA Jam Extreme. Rozgrywka stała się jeszcze szybsza, bardziej dynamiczna i efektowna. Niesamowite slam dunki, kosmiczne wyskoki i specjale, a to wszystko we wspaniałej oprawie audiowizualnej.



Darklight Conflict



Electronic Arts

Coś dla fanów serii Wing Commander lub X-Wing-a. Firma EA przygotowała kosmiczny symulator bojowy, w którym wcielamy się w postać pilota ludzkiej rasy pracującego najemnie dla klanów rasy Reptilonów. Gra łączy w sobie ciekawą fabułę i staranne wykonanie. Nic dodać, nic ująć, tylko strzelać.

Blood

3D Realms

Blood ma być konkurentem dla Quake'a. Zadaniem bohatera żyjącego w krainie rodem z Hexena będzie zabicie wroga ludzkości - Cabala (skądś to imię znamy, czyż nie?). Komnaty zachwycają ilością obiektów. Walczyć nam przyjdzie z hordami wszelakiego łotrostwa. Nasze uzbrojenie składać się będzie z shotguna, miotacza ognia i kilku innych akcesoriów. Atmosfera gry jest znakomita, tak jak oprawa audiowizualna. O Blood mieliście okazję przeczytać w numerze 3/97, teraz możecie gry spróbować.

Także gry

Safecracker
Speedster
Yoda Stories



PLUS: Patche do wielu gier

nowości

Uwaga! Na przyszły miesiąc zapowiadany jest „wielki spóźniony", albo jak kto woli nienarodzona legenda „Dungeon Keeper" ze stajni Bullfroga. A my póki co, rozkoszować się będziemy mogli „C&C: Counter Strkie" i „Need for Speed 2".

C&C: Counter Strike

Virgin ● PC

Gra, będąca rozszerzeniem do „C&C: Red Alert", wprowadzająca nowe jednostki bojowe, nowe mapy do rozgrywki multi-player oraz, oczywiście, nowe scenariusze. Wśród nowych jednostek znajdziemy m.in. czołgi Tesli, doborową piechotę, uzbrojone transportery rudy czy bomby plutonowe. Natomiast niektóre nowe scenariusze są naprawdę niezwykłe. W jednym z nich będziemy toczyć serię batalii przeciwko... mrówkom-gigantom. Te super mrówy z rozkoszą niszczą zarówno budynki, jak i sprzęt bojowy, a same są niezwykle odporne na atak. Poza zwykłymi robotnicami, spotykać też będziemy dobrze uzbrojone mrówki-wojowniczki, a królowa mrówek jest już prawdziwą maszyną bojową, z pełnymi możliwościami Tesli. ■



Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Maj**

ze świata

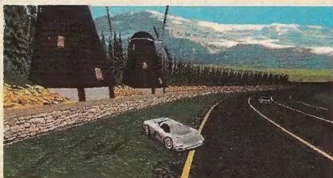
● W Japonii w sprzedaży N64 totalny zastój. Kto miał ją kupić, ten już kupił, a pozostali czekają na ukazanie się większej liczby gier (głównie RPG). I tak, w oczekiwaniu na „Zeldę 64", półki w sklepach wręcz uginają się pod tysiącami konsol N64. Natomiast w ostatnim tygodniu stycznia nie sposób było w Tokio kupić... PlayStation! Powód jest prosty, właśnie wtedy do sprzedaży trafiła „Final Fantasy VII". Jak z tego widać, Japończycy coraz częściej kupują konsolę pod kątem konkretnej gry, a nie jej teoretycznych możliwości.

Need for Speed 2

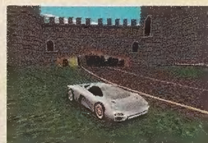
EA ● PC, PSX

Wielkim przebojem Electronic Arts w dziedzinie gier wyścigowych była „Need For Speed". Kontynuacja tej gry, „Need For Speed 2", ma się właśnie ukazać i pobić swą poprzedniczkę na głowę. Główną atrakcją nowej gry mają być umieszczone w niej realistyczne odwzorowania najnowszych modeli samochodów sportowych (często bardzo egzotycznych). A więc nie ma co owijać w bawełnę — fani wyścigówek, trzymajcie się za portfele! „Need For Speed 2" nadchodzi. ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Maj**









iM1A2 Abrams

Interactive Magic ● PC

Od twórców popularnej gry „M1 Tank Platoon" przybywa nowy standard w symulacji czołgu. W M1A2 Abrams będziemy mogli dowodzić nie tylko plutonem czołgowym, ale także całą kompanią włączając w to artylerię, helikoptery i całą gamę pozostałych pojazdów bojowych. Walczyć przyjdzie nam w nieskończonej wręcz ilości scenariuszy i kampanii wojennych. Teatr działań obejmuje wiele miejsc, a wśród nich: Bałkany, Zatokę Perską i Ukrainę. Każdy z teatrów posiada specyficzny klimat grafiki, charakteryzujący dany obszar oraz oczywiście odmiennie uzbrojone siły wroga. Autor gry - firma Interactive Magic zapowiada użycie wielu rodzajów amunicji, wiele różnych ujęć akcji oraz grę w trybie multiplayer i przez Internet. ■

Dystrybucja: **Marksoft**
Premiera: **Już jest**

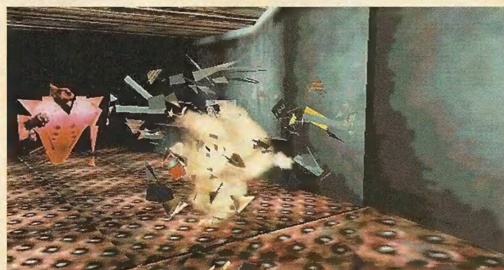
Terracide

Eidos ● PC

Kosmiczni najeźdźcy, potomkowie emigrantów z Ziemi, próbują zniszczyć macierzystą planetę swych przodków. Jedyną nadzieją ludzkości jesteś Ty...
Ileż razy czytaliśmy takie banalne słowa, będące z reguły wstępem do kolejnej kosmicznej strzelaniny. Tym razem Eidos proponuje coś trochę innego, bo choć gra w grubszych zarysach również jest kosmiczną strzelaniną, to jednak zawiera również elementy przygodówki, a wszystko to jest obrobione w bogatej, trójwymiarowej scenerii, oglądanej (zależnie od aktualnego zadania) w pierwszej osobie, jako widok z kabiny statku kosmicznego, albo przez umieszczone zewnętrznie kamery. Ale tak naprawdę, to gra jest przede wszystkim testem umiejętności programistów z Eidos w wykorzystywaniu efektów specjalnych obsługiwanych przez najnowsze akceleratory grafiki 3D, typu 3Dfx czy Rendition. Jeśli ktoś jest posiadaczem takiego akceleratora, to „Terracide" pomoże mu ujawnić, co naprawdę potrafi jego karta. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Czerwiec**





AD Cop

Mirage Media ● PC



Przygody policjanta, członka doborowej grupy komandosów, wykonujących najtrudniejsze zadania w walce z przestępcami są osnową naszej nowej gry „A.D Cop". Jak przystało na członka elitarnych sił bezpieczeństwa, zanim rozprawisz się z mafijnymi bossami i ich tajną bronią, musisz pokonać całe rzesze gangsterów, najemnych zabójców i fanatyków, uważając jednocześnie na niewinnych zakładników, których musisz oszczędzić. Do swojej dyspozycji masz tylko pistolet, pozostałą broń musisz zdobyć na przeciwniku, który ma jej pod dostatkiem.
Gra została wykonana w konwencji podobnej do „Virtua Cop" z Saturna. ■

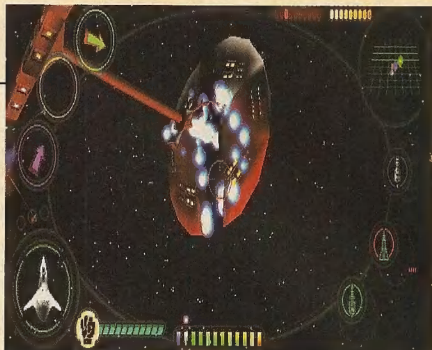
Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Maj/Czerwiec**

Darklight Conflict

EA • PC, PSX, SAT

Co prawda, na brak gier poświęconym bitwom w kosmosie ostatnio nie narzekamy, ale od przybytku głowa nie boli. Tym bardziej, że sama fabuła gry „Darklight Conflict" jest z pewnością nietypowa. Gracz wciela się oczywiście w postać pilota bojowego statku kosmicznego, ale tym razem wcale nie musi bronić Ziemi przed najazdem obrzydliwych Kosmitów. Wręcz przeciwnie, w ramach zawartego porozumienia, zostaje wcielony do Sił Zbrojnych cywilizacji Reptonów, by lepiej poznać ich społeczność i w przyszłości pomóc w nawiązaniu normalnego porozumienia między Ziemianami i Reptonami. Więc gdzie tu symulator bojowy? Nie ma obawy, tego również nie zabraknie. Społeczność Reptonów ma strukturę klanową, a te klany bardzo chętnie prowadzą między sobą wojny. Tak więc, będąc ziemskim pilotem, gracz bierze udział w ...wojnie domowej obcej cywilizacji. Czyż to nie ciekawe podejście do tematu?

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Maj/Czerwiec**



Soultrap

Microforum • PC





Kanadyjska firma Microforum proponuje graczom nową grę, której główną cechą jest niezwykle sugestywne środowisko 3D. Ogólnie biorąc, jest to strzelanka w perspektywie pierwszej osoby, ale z pewnością nie jest to kolejna konwersja „Dooma". Główna różnica polega na tym, że większość akcji toczy się w pięknie renderowanych plenerach, że prócz widoku w pierwszej osobie mamy również możliwość oglądania akcji przez kamery zewnętrzne oraz to, że trójwymiarowość środowiska obejmuje również kierunki góra i dół (jak w „Quake"). ■

Dystrybucja: **Techland**
Premiera: **Już jest**

ze świata

• 1 marca, w pierwszym dniu sprzedaży Nintendo64 w W. Brytanii rozeszła się cała, 20-tysięczna dostawa tych konsol. Oczywiście nie wystarczyło dla wszystkich chętnych, ale to nie powinno nikogo zaskoczyć. Bo recepta na tak błyskawiczny wykup towaru jest prosta - przedpłaty. Okazuje się, że praktycznie wszyscy szczęśliwi nabywcy tych konsol zapłacili za nie już w styczniu, a w dniu premiery po prostu odebrali kupiony wcześniej towar. I tak tworzą się legendy.

MegaPak 7

Megamedia • PC

Firma Master wkrótce wprowadzi do sprzedaży siódmy już „MegaPak" zawierający 10 gier na 11 krążkach CD. Kupując go otrzymamy, następujące gry: „US Navy Fighters" (EA), „3D Ultra Pinball 2" (Sierra"), „A-10 Cuba" (Activision), „Caesar II" (Sierra), „Creature Shock" (Virgin), „Earthworm Jim" (Activision), „Genewars" (EA), „Heroes Of Might And Magic" (NWC), „MissionForce: Cyberstorm" (Sierra) i „Road Rash" (EA). ■

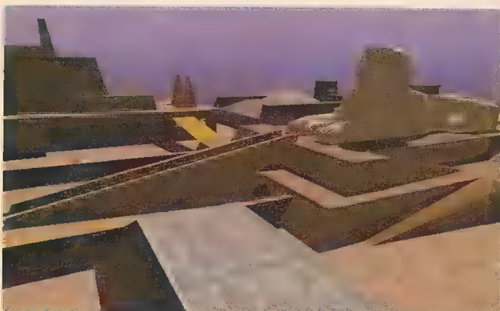


Scarab

EA ● PC

Tytuł najnowszej gry Electronic Arts natychmiast nasuwa skojarzenia ze skarabeuszami, piramidami, monumentalnymi katakumbami, piaskiem pustyni oraz pełnymi krokodyli wodami Nilu. I okazuje się, że takie skojarzenie jest całkowicie prawidłowe, bo to właśnie jest miejsce akcji gry. Tylko cała reszta niezbyt do tego pasuje, bo stajemy się tu dowódcą nie żadnych tam półnagich wojowników, a oddziałów futurystycznych robotów bojowych! ■

Dystrybucja: **IPS**
Premiera: **Mai**



Sideline

Mirage Media ● PC

Jest to najnowsza produkcja polskich progamistów z Union Systems współpracujących z firmą wydawniczą Mirage Software. Gra reprezentuje nurt będący ponownie na fali - kosmiczne strzelanki. Ładna grafika, mnóstwo różnorodnego uzbrojenia i wielu ciekawych wrogów czynią tą grę całkiem interesującą pozycją. Jak przystało na obecne czasy, muzyka ma płynąć z CD, a zabawę mają urozmaicać renderowane przerywniki. Nic dodać, nic ująć. „Sideline" to kolejna gratka dla amatorów rozrywki manualnej. ■

Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Mai/Czerwiec**



Conquest Earth

Eidos ● PC



Gry strategiczne rozgrywane w czasie rzeczywistym zdobyły ostatnio olbrzymią popularność, ale cóż z tego, jeśli gatunek został zdominowany przez „Command&Conquer" oraz jej klony i naśladownictwa. Wszystkim miłośnikom strategii rzeczywistoczasowej, mającym już dość „C&C", firma Data Design proponuje „Conquest Earth" — grę, która prawdopodobnie zrewolucjonizuje gatunek. Jak wynika z tytułu, bawić się będziemy w podbój Ziemi. W tym celu wcielamy się w rasę okrutnych, na wpół gazowych Jowiszan, którzy najeżdżają Ziemię i prowadzą dwutorowe działania – niszczą armie i miasta Ziemian oraz zatruwają ziemską atmosferę, przystosowując ją do swych potrzeb. Gracz nie musi jednak koniecznie wspierać niszczenia własnego gatunku — to tylko jedna z dwóch opcji gry. Może również stanąć w obronie rodzimej planety, budować potężne armie (lądowe, morskie, powietrzne i kosmiczne), opracować metody oczyszczania atmosfery itd. itp. Jak widać, obie strony konfliktu mają całkowicie odmienne cele i metody działania, posługują się więc zupełnie różnymi interfejsami obsługi. Wielkim walorem gry jest Sztuczna Inteligencja, bazująca na Technice Sieci Neuronowych. Potrafi ona nawet prowadzić działania podstępne, na przykład symulując atak w jednym miejscu, by odciągnąć tam siły przeciwnika, a następnie zaatakować całkiem gdzie indziej. Sztuczna Inteligencja potrafi również uczyć się na własnych błędach. No a poza tym, gra dysponuje fantastyczną, niezwykle sugestywną grafiką i realistyczną animacją. To naprawdę może być przełom. ■



Dystrybucja: **Mirage**
Premiera: **Czerwiec**

Liga Polska Manager 97

Marksoft ● PC

Firma Marksoft przygotowała dla wszystkich miłośników piłki nożnej nową edycję swej gry „Liga Polska Manager" datowaną na rok '97. Gracz w „LPM97" podejmuje się kierowania dowolnym z zespołów 1, 2 bądź 3 ligi i uczestniczenia wraz z nią w rozgrywkach ligowych, o Puchar Polski oraz w meczach towarzystkich. Ta nowa wersja przeznaczona jest dla użytkowników Windows (3.1 lub 95). Głównym powodem wydawania nowych wersji tego typu gier jest konieczność aktualizacji tzw. statystyki, a więc nazw drużyn ligowych, ich składów i danych o zawodnikach. Ale jest to również okazja do ulepszenia części elementów oraz wprowadzenia innych, całkowicie nowych. W „Liga Polska Manager 97" mamy więc np. transfery i to nie tylko krajowe, ale również zagraniczne, mocno rozbudowane funkcje zarówno trenerskie (trenowanie zawodników, dobieranie składów, ustalanie taktyki), jak i menedżerskie (dbałość o finanse, transfery, rozbudowa stadionu). Autorzy gry mocno też zachwalają wysoki realizm gry, a w tym także burdy wywoływane przez pseudo-kibiców czy reakcje PZPN-u. Ale elementami realizmu jest również to, że reklamodawcami na planszach i koszulkach zawodników są realnie istniejące, bogate koncerny, a zaciągając kredyt w banku możemy wybierać spośród kilku, rzeczywiście obecnych na naszym rynku banków.



Ale nie ma obawy, nawet bez tych wszystkich bajerów gra i tak z pewnością znalazłaby zbyt. ■

Dystrybucja: [redacted]
Premiera: **Już** [redacted]

Pad SV-235

InterAct ● PC



W ofercie warszawskiej firmy Multi-Styk znanej z dystrybucji joystików, pojawił się najnowszy gamepad firmy InterAct. Model SV-235 nosi nazwę 3D ProgramPad i oprócz typowego „krzyżaka" kierunkowego zawiera jeszcze 10 przycisków. Każdy z przycisków, jak również sam „krzyżak" są przy tym w pełni programowalne, co daje naprawdę olbrzymie możliwości wykorzystania tego urządzenia we wszelkiego rodzaju symulatorach, wyścigówkach, strzelankach, bijatykach czy platformówkach. W takich sytuacjach SV-235 jest znacznie wygodniejszy od używania niż klawiatura czy joystick. ■

Dystrybucja: [redacted]
Premiera: **Już** [redacted]

ze świata

● **W USA N64 [illegible] się nie- [illegible] Do marca [illegible] tam [illegible] mln [illegible] tej konsoli i popyt [illegible] jest nie [illegible] Podobnie dzieje [illegible] z [illegible] nie są w [illegible] nie [illegible] Dochodzi do takich [illegible] że w niektó- [illegible] of [illegible] jest [illegible] w cenie [illegible] jako [illegible] miot dla [illegible] Gra za [illegible] konsoli!**

w toku

Zanim zagramy w [redacted] superprzeboje jak „X-Wing vs TIE-Fighter", „Outlaws", „Need For Speed [redacted]" czy „Guts 'N' Garters" proponujemy zapoznać się z kolejną porcją gierek [redacted] które warto czekać.

Lands of Lore 2

Platforma: **PC**
Wydawca: **Virgin**
Producent: **Westwood**
Premiera: **III kwartał**



[redacted] zbliża się wreszcie [redacted] ukończenia prac [redacted] grą, [redacted] którą [redacted] miłośników [redacted] całym świecie. Zapowiadana [redacted] trzeci kwartał tego [redacted] kontynuacja przeboju sprzed kilku lat, zostanie wydana pod skrzydłami Virgin; patrząc [redacted] ostatnie sukcesy innych gier tego gatunku (jak „Daggerfall"), [redacted] się oni spodziewać niezłego przypływu gotówki...

Gracz wciela się w skórę syna czarownicy z pierwszej części gry; dziedzictwo magii narzuca Ci zamianę w jedną z trzech postaci: zwierzęcia, jaszczurki oraz, oczywiście, człowieka. Na początku gry, nie jest możliwa kontrola nad swoim kształtem; z czasem nauczysz się nad tym panować, a Twoje 'przekleństwo' posłuży Ci w Twojej misji. A musisz pokonać samego Beliala...

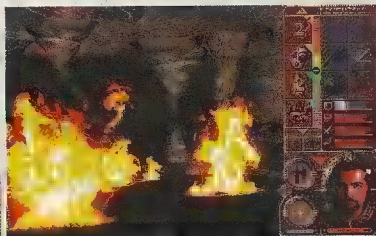
Autorzy z Westwood postarali się, żeby gra była naprawdę 'głęboka' — o ile będzie możliwe ukończenie gry na sposób liniowy, poprzez wykonywanie kolejnych elementów scenariusza, to jeśli zrobisz coś takiego, stracisz dużą część zabawy... Świat gry ma być bardzo złożony — ponad dwadzieścia krain, z których każda ma się składać z wielu poziomów — świetne możliwości poszukiwań, prawda? Westwood obiecuje również, że będzie kilka różnych odgałęzień głównego scenariusza, przez co gracz, dokonując wyboru, będzie w stanie zmienić całkowicie zakończenie gry.

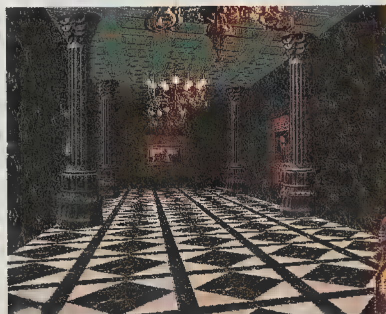
W wersji testowej jest, póki co, osiem czarów; 'póki co' oznacza, że w wersji przeznaczonej do sprzedaży, może być ich więcej. Każdy z czarów może mieć jeden z pięciu poziomów mocy — określa on, oczywiście, ilość uszkodzeń, jakie spowoduje u przeciwników, a także jego wygląd. Najczęściej stosowanymi czarami są, znane już z części pierwszej 'spark' (wyładowanie elektryczne) oraz 'heal' (leczenie); bardzo widowiskowym czarem jest ten pierwszy, na najwyższym poziomie wtajemniczenia — „wymiata" wszystko, co znajduje się w zasięgu wzroku postaci. Bardzo przyjemnym czarem jest 'imp', który przywołuje stwora, walczącego po Twojej stronie. Zależnie od poziomu zaawansowania, może być on wielkości od małego gremlina, aż do gigantycznej małpy.

W „Lands Of Lore 2" akcję widzisz oczyma postaci, którą sterujesz; będzie można wędrować zarówno po pomieszczeniach, jak i po otwartych przestrzeniach. Gra ma pracować w rozdzielczościach od 320x200 do 640x480 oraz ma zapewnić, w ostatecznej wersji, wsparcie do większości najpopularniejszych kart z akceleratorami 3D. Interfejs do przeglądania 'kieszeni' i rzucania czarów jest więcej niż przejrzysty — można o nim powiedzieć, że jest wprost intuicyjny. W dolnym prawym rogu ekranu znajduje się statystyka postaci, po kliknięciu na której również rozwija się ekran do rzucania czarów lub przeglądania posiadanych przedmiotów. Używanie rzeczy — również jest proste, jak konstrukcja cepa — wystarczy kliknąć na tym, czym chcesz zadziałać, umieścić przedmiot na elemencie, który Cię interesuje (np. drzwiach, jeśli jest to klucz, albo na ręce, jeśli jest to broń), i znów kliknąć. Dzięki tak bardzo złożonej fabule, gigantycznemu światu (gra ma być dystrybuowana na czterech kompaktach) oraz jakości wykonania, „Lands Of Lore 2" ma szansę stać się prawdziwym roleplayowym przebojem roku!

[redacted]









Piękna, renderowana animacja wprowadza graczy w akcję gry: rozpoczyna się walka dwóch bogów, którzy zostali wygnani z niebios za wtrącanie się w losy rasy ludzkiej.

Platforma: **PC**
Wydawca: **NovaLogic**
Producent: **NovaLogic**
Premiera: **Lato**

Armored Fist 2

W ostatnich [redacted] rynku pojawiło się [redacted] wspaniałych symulatorów lotniczych, natomiast da[redacted] już nie było dobrego symula[redacted] czołgu.

Firma NovaLogic postanowiła uzupełnić tę lukę i, we współpracy z amerykańskim koncernem General Dynamics, stworzyć symulator godny końca 20 wieku (czy, jak sami twierdzą, początku 21 wieku). Ma to być druga część gry „Armored Fist" o podtytule „M1A2 Abrams". Ten podtytuł nie zostawia wątpliwości, jaki czołg będzie bohaterem symulatora. Przy tworzeniu symulatora twórcy z NovaLogic główny nacisk kładą na dwie sprawy: wysoką wierność symulacji oraz wysoką jakość grafiki (włącznie z takimi efektami jak półprzeźroczyste dymy czy animowanymi przerywnikami pomiędzy misjami), co oczywiście ma służyć podniesieniu realizmu rozgrywki. Temu samemu celowi służy również warstwa dźwiękowa, wykorzystująca system Dolby Surround Sound. Elementem warstwy dźwiękowej jest zarówno wysokiej jakości muzyka i efekty specjalne, jak i komunikaty głosowe, pochodzące zarówno z łączności radiowej, jak i wewnętrznego systemu łączności załogi czołgu. W warstwie taktycznej również zadbano o realizm, gdyż bojowymi przeciwnikami prowadzonego przez nas czołgu będą m.in. czołgi T-80 i helikoptery Hind. Jak przystało na solidny symulator bojowy, gra zawiera misje bojowe i całe kampanie, do których oczywiście stworzono całe legendy fabularne. Nic dziwnego, w przypadku tak nowoczesnego uzbrojenia autorzy nie mogą się przecież podeprzeć historycznymi konfliktami, bo takich po prostu brak. Ciekawostką jest mocno rozbudowana opcja gry sieciowej, w której 4–8 graczy połączonych siecią równoległą (czyli parallel, a nie kablem szeregowym czy przez modem) może nawiązywać łączność głosową. Jak więc widać z powyższego, już wkrótce miłośnicy broni pancernej powinni mieć prawdziwą ucztę. **LSK**

Możesz zasiąść [redacted] sterami najszybszego, dysponują[redacted] największą siłą ognia i najlepiej opancerzo[redacted] czołgu.

Uprising

Platforma: **PC**
Wydawca: **3DO**
Producent: **Cyclone**
Premiera: **Zima**

„Uprising" umieszcza gracza w ruchomym centrum dowodzenia, z którego dowodzi [redacted] ruchami i działaniami jednostek; prócz tego, sa-[redacted] centrum [redacted] znakomite możliwości bezpośredniej obrony. Aby osiągnąć sukces w grze, konieczne jest rozstawianie jak największej liczby cytadel, służących [redacted] pozyskiwania energii. Jest [redacted] podstawowy 'surowiec' w grze i jest konie-[redacted] [redacted] jakichkolwiek działań: wybudowania fabryki, naprawy, czy też wystawienia nowej jednostki, [redacted] [redacted] centrum dowódczego.



Wokół każdej z cytadel istnieją kwadraty, na których można wybudować nowe fabryki; może być ich od jednego, do czterech. Wybór fabryk jest dość duży, a każda z nich jest w stanie wystawić określony typ jednostki.

Standardowo dostępne są jednostki piechoty, czołgów, myśliwców AV i bombowców. Kiedy przejdziesz do następnej misji, masz możliwość zainwestowania w nowe technologie, przez co zwiększa się możliwość produkowania jednostek, bądź też poprawiania siły już istniejących. Dla przykładu – bombowiec klasy drugiej jest szybszy i bardziej zwrotny od swojego starszego odpowiednika, a klasy trzeciej z kolei może zostać wyposażony we flary, przez co jest w stanie zmniejszyć prawdopodobieństwo trafienia przez pociski z wyrzutni SAM. Czołgi klasy trzeciej są wyposażone w podwójne wieżyczki, przez co są w stanie niszczyć cele z dwukrotnie wyższą skutecznością... Ogólnie rzecz biorąc – im więcej zainwestujesz w dany typ jednostek, tym będą one skuteczniejsze.

Gra jest bardzo szybka. Kiedy wybudujesz pierwsze cytadele, zauważysz że oprócz ich standardowego wyposażenia, w postaci wieżyczek obronnych, możliwe jest również wystawienie jednostek obrony przeciwlotniczej SAM, oraz innych wież. A każdy z takich budynków, oczywiście, zużywa energię... Im więcej cytadel jest w rękach gracza, tym szybciej jest on w stanie pozyskiwać energię; im więcej jest fabryk danego typu, tym szybsza będzie produkcja określonych jednostek.

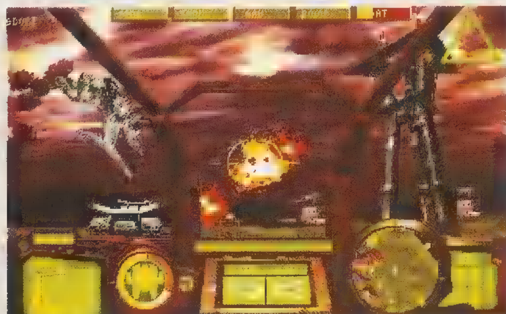
Kiedy fabryki wyprodukują jednostki, mogą one zostać przeteleportowane w dowolne miejsce mapy. Kiedy postanowisz zniszczyć kolumnę czołgów, wystarczy rzucić na nie oddział bombowców; jeśli Twoim celem będą budynki przeciwnika – nie ma jak to przerzut piechoty z ładunkami wybuchowymi. Każda z jednostek ma własne zarówno słabości, jak i silne strony: piechota 'wymięka' przed czołgami i wieżami obronnymi, ale jest niezrównana w niszczeniu budynków; czołgi mogą niszczyć inne czołgi, piechotę oraz wieże, ale wieki zajmie im zniszczenie jakiejkolwiek fabryki. Myśliwce mogą z powodzeniem atakować inne samoloty, czołgi i wieże, ale są bardzo łatwe do zniszczenia przez stanowiska SAM-ów, natomiast bombowce znakomicie niszczą cele naziemne, stając się łatwym łupem SAM-ów i myśliwców wroga.

Najciekawszą rzeczą w grze jest fakt, że nie można potraktować jej, jako tylko i wyłącznie strzelanki. Ale także – nie jest to strategia! Obydwa te gatunki się przeplatają, a ich kombinacja czyni z tej gry wprost znakomity materiał na przebój!

W trybie dla wielu graczy, ma być możliwość grania we cztery osoby. W tym typie gry są możliwe dwie opcje: albo wszyscy znają te same technologie (co oznacza – używają tego samego typu jednostek), albo też każdy z graczy ma przyznaną pewną energię początkową, którą może zużyć do rozwinięcia ulubionej techniki. Dzięki temu podejściu, osoba która większą wagę przykłada do piechoty będzie w stanie rozwinąć ją bardziej, niż ten, kto uwielbia na przykład bombowce...

Gra ma bardzo wysoką grywalność, nawet w aktualnym, bardzo surowym, stanie. W przeciągu najbliższych ośmiu miesięcy, autorzy obiecują zakończyć scenariusze do gry (spodziewane jest ich około pięćdziesięciu). W ciągu miesiąca w grze ma zostać dołączony support do kart wideo 3Dfx VooDoo, natomiast wsparcie dla innych akceleratorów pojawi się w dalszej przyszłości. Wersja na Sony PlayStation jest planowana, po zmodyfikowaniu sterowania i techniki gry, w roku 1998.

Wist



„Uprising" ma połączyć elementy „Command & Conquer" z elementami „Quake" – taka kombinacja ma szansę stać się prawdziwym przebojem. Autorzy z Cyclone dzięki takiemu pomysłowi, mają szansę stworzyć prawdziwy, strategiczny, przebój roku.

Hexen 2

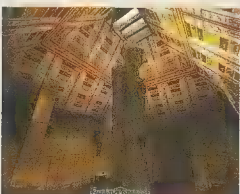
Platforma: **PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Raven**
Premiera: **Lato**

Gra „Hexen" [illegible] Raven była jed-[illegible] z wielu produkcji, których główną ambicją było przyćmienie słyn[illegible] „Dooma" i jego następców z [illegible] Software.



Częściowo się to nawet „Hexen" udało, ale na krótko, bo niedługo samego „Dooma" i wszelkie inne produkcje doomopodobne zostały zdeklasowane przez słynnego „Quake'a". Jednak programiści z Raven się nie poddają. Twierdzą, że ich nowa gra, „Hexen 2" zdeklasuje „Quake'a" tak samo, jak oryginalny „Hexen" zdeklasował „Dooma". „Hexen 2" ma łączyć w sobie strzelankę 3D oglądaną z perspektywy bohatera z elementami gry role-playing. Mają temu służyć cztery klasy bohaterów do wyboru, a każda z klas ma własny zestaw umiejętności, które może zdobywać i doskonalić dzięki doświadczeniu nabywanemu podczas rozgrywki. Każda z klas postaci dysponuje również odrębnym zestawem broni, z których część może być później 'wzmacniana". W sumie w grze występuje 36 rodzajów broni, a jednorazowo można korzystać z pięciu z nich. I w sumie, podobnie jak to było w „Hexen", to właśnie broń i dobra engine 3D (analogiczna do tej z „Quake'a") są tu najważniejsze, bo mimo elementów RPG „Hexen 2" będzie przede wszystkim trójwymiarową strzelanką. Nie wiadomo tylko, czy do sukcesu gry wystarczy, że będzie lepsza od „Quake'a". Należy bowiem pamiętać, że pewnie już niedługo poprzeczka w tej konkurencji zostanie mocno podniesiona, a to za sprawą „Unreal". **LSK**





[illegible] detronizacji „Quake'a", tylko czy jeszcze będzie miał [illegible] walczyć.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Interplay**
Producent: **Interplay**
Premiera: **Lato**

Dragon Dice

Swego [redacted] strategiczna [redacted] plan[redacted] „Dragon Dice” [redacted] [redacted] Przygodową Grę [redacted] i szybko [redacted] się wielkim, światowym przebojem. [redacted] trwa [redacted] przenoszenie [redacted] przebojów spośród gier klasycznych [redacted] komputery, więc [redacted] Interplay postanowiła wydać „Dragon Dice” [redacted] swej serii gier AD&D.

Miłośnicy fantasy znajdą tu wszystko, czego dusza zapragnie — smoki, elfy, gobliny, rycerzy, potwory, czary i, oczywiście, krwawe zmagania o byt tego fantastycznego świata. Tytułowe „Dice”, to po prostu kości do gry, które tu odgrywają pierwszorzędną rolę przy ustalaniu niemal wszystkich cech. Bo oryginalna gra zdobyła tak olbrzymią popularność głównie dzięki swej losowości, zresztą bardzo inteligentnie opracowanej. Używane w grze kości to nie jakieś tam zwykłe sześciany, z wymalowaną różną liczbą oczek na każdej ze ścianek. To specjalne kości, służące do specjalnych zastosowań. I rzuty takimi kośćmi decydują o większości elementów gry — o charakterystyce postaci, jej uzbrojeniu i szybkości poruszania się w danej turze, o rzeźbie tworzonego terenu i w końcu o wyniku starcia. Żeby dać pojęcie o stopniu skomplikowania „Dragon Dice” wystarczy powiedzieć, że pełny zestaw kości do tej gry zawiera 112 sztuk! Oczywiście, gracz rzuca co najwyżej kilkoma kośćmi naraz, ponieważ każda z kostek decyduje o czym innym. Myliłby się jednak ktoś, kto by uważał, że jeśli kości mają w grze aż tak duże znaczenie, to jest to po prostu odmiana „Chińczyka” (no, może bardzo rozbudowanego i pięknego graficznie „Chińczyka”). Nic bardziej mylnego. „Dragon Dice” jest rzeczywiście grą strategiczną i wynik rozgrywki w dużej części zależy od umiejętności gracza. Kości stanowią tu jedynie symulację „ślepego losu”, który w rzeczywistych zmaganiach bojowych odgrywa niebagatelną rolę, a o którym zbyt często zapominają twórcy gier strategicznych. Jedno można powiedzieć na pewno — dzięki tak dużemu wpływowi przypadku, każda rozgrywka w „Dragon Dice” musi być odmienna od innych, a więc gra nieprędko znudzi się graczowi. [redacted]





Gra, która w wyjątkowo udany sposób łączy strategię, taktykę oraz Przypa[redacted]

Platforma: **PC**
Wydawca: **THQ**
Producent: **Heliotrope**
Premiera: **Jesień**

Pax Imperia

[redacted] triumfy świę[redacted] strategiczna [redacted] „Pax Imperia”. Tyle tylko, [redacted] była [redacted] wyłącznie [redacted] Macintosha, więc [redacted] pozostała nieznana, ponieważ [redacted] nigdy [redacted] był [redacted] zbyt rozpowszechniony.

Ale już niedługo będziemy mogli zapoznać się z „Pax Imperia” na naszych pecetach. Jest to gra strategiczna, dość zbliżona do „Master of Orion 2”. Nie może tu jednak być mowy o naśladownictwie (jeśli już, to co najwyżej w drugą stronę), bo oryginalna „Pax Imperia” jest przecież starsza od „Master of Orion”.

Gracz do rozgrywki wybiera jedną z szesnastu dostępnych, różniących się między sobą ras, albo sam tworzy własną rasę o określonych przez siebie cechach. Reprezentowana przez gracza rasa ma siedzibę na jednej z planet wszechświata i przystępuje do rozwoju gospodarczego, rozwijania technologii kosmicznych, a następnie ekspansji terytorialnej. Trzeba więc poświęcić się prawidłowemu zarządzaniu gospodarką, by rozwój militarny mógł ochronić nasze dotychczasowe zdobycze i pozwolił na podbój nowych terenów.

W grze ważne jest jednak nie tylko rozwijanie techniki wojskowej i rozbudowa sił bojowych – równie, jeśli nie bardziej ważne dla przebiegu rozgrywki jest dobre wykorzystanie dyplomacji i wywiadu.



[redacted] poświęcić się prawidłowemu zarządzaniu gospodarką, by [redacted] militarny [redacted] ochronić nasze zdobycze i pozwolił [redacted] podbój nowych terenów.

„Pax Imperia: Eminent Domain” jest jeszcze na bardzo wczesnym etapie projektowania, więc niewiele więcej można o niej powiedzieć. Wiadomo jeszcze tylko, że w rozgrywce będzie mogło brać udział do 16 graczy, sterowanych komputerowo lub ludzkich (w sieciowej rozgrywce multiplayer). [redacted]



Platforma:	**Nintendo 64**
Wydawca:	**Nintendo**
Producent:	**Nintendo**
Premiera:	**Gwiazdka**

Zelda

[redacted] tytuł [redacted] specjalnego dreszczyka emocji, [redacted] dlatego, [redacted] jakoś nie miały jeszcze okazji zdobyć [redacted] większej popularności, więc jeśli ja[redacted] klasyczne serie z [redacted] szerzej [redacted], to głównie [redacted] sprawą konwersji [redacted] platfor[redacted] z filmów fabularnych (jak choćby „Mario"). [redacted] mi, „Zelda" [redacted] jedna [redacted] klasycznych serii [redacted] i, [redacted] najciekawsze, jest [redacted] „Ultima".

Bohaterem serii jest młody rycerzyk Link, [redacted] miejscem akcji fantastyczna kraina Hyrule. A sama Zelda? To pasywna bohaterka tej serii – piękna księżniczka, która ma takiego dziwnego pecha, że ciągle ją porywa jakiś potwór i dzielny Link musi ratować ją z opresji. Przemierza więc miasta, wypytuje ludzi, rozwiązuje zagadki i swym ostrym mieczem zwalcza zło.

Pierwsza „Zelda" ukazała się w 1987 roku na platformę NES i nosiła tytuł „The Legend of Zelda". Rok później ukazała się jej kontynuacja na tę samą platformę, „The Adventure of Link". A potem seria nabrała rozmachu. W 1991 roku pojawiła się „LoZ III: A Link in the Past" na SNES, [redacted] w 1994 „LoZ IV: Link's Awakening" na Gameboya. Jednak dopiero Nintendo64 da „Zeldzie" szansę zabłyśnięcia pełnym blaskiem. Bo „Legend of Zelda 64" umiejscawia grę we w pełni trójwymiarowym środowisku, z fantastyczną animacją, efektami świetlnymi i dynamicznym prowadzeniem kamery. To będzie naprawdę to. „Legend of Zelda 64" planowana była jako pierwsza gra, która pojawi się na dysku 64DD i zapewni mu na starcie duże powodzenie. Niestety, premiera tego urządzenia jest ciągle odsuwana, więc podjęto decyzję wydania „Legend of Zelda 64" na kartridżu, a dopiero później stworzenia wersji 64DD. A kiedy będzie można pograć w „Zeldę" na Nintendo64? Japońska premiera gry jest zapowiadana na Gwiazdkę.

Sixty Four





„Zelda" to jedna z klasycznych serii Nintendo i, co najciekawsze, jest to gra RPG! Taka konsolowa „Ultima".

Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Eidos**
Premiera: **Lato**

Steel Legions

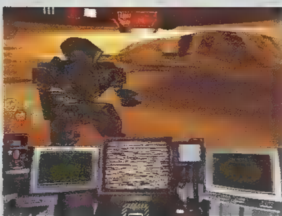
Firma Eidos zamierza uraczyć wszystkich [redacted] trójwymiarowych gier strategicznych rozgrywanych w czasie rzeczywistym, [redacted] rewelacyjnie się zapowiadającą [redacted] – „Steel Legions".





Będzie to przy tym gra strategiczna o praktycznie nieskończonej liczbie scenariuszy! Przyczyna jest prosta – wszelkie mapy są tu generowane losowo i również losowo generowane są na tych mapach misje.

Tzw. legenda gry jest tu mało istotna, wystarczy powiedzieć, że rzecz odbywa się w odległej przyszłości, [redacted] gracz jest najemnym pilotem gigantycznego robota bojowego „Goliath", walczącym przeciwko takim samym robotom konkurencji. Poza wspaniałą, trójwymiarową grafiką, głównym powodem do dumy twórców „Steel Legions" jest Sztuczna Inteligencja gry – ponoć rewelacyjna. Algorytmy tej Sztucznej Inteligencji bazują na technologii sieci neuronowych i obsługuje ona nie jakieś tam oddziały, ale wręcz każdego z żołnierzy w grze. To, że każdy żołnierz sterowany przez AI otrzymuje indywidualne rozkazy i samodzielnie podejmuje decyzje, daje graczowi nadspodziewanie dużą elastyczność prowadzenia rozgrywki. Grę zwykle rozpoczynać się będzie z AI obsługującą wszystkich żołnierzy, [redacted] potem gracz w dowolnej chwili będzie się mógł wcielić w dowolną postać i w dalszym ciągu otrzymywać takie same informacje, jakie uzyskiwała ta postać, gdy była jeszcze sterowana przez AI. Ale decyzje może już podejmować samodzielnie.



Choć gra z powodzeniem może być rozgrywana samotnie, na domowym pecece, to jest specjalnie zaprojektowana do rozgrywek sieciowych. W takiej rozgrywce na łączach Sieci Lokalnej może brać udział do 100 graczy, a przy tym grający nie wie, czy napotkany właśnie przeciwnik jest sterowany przez AI czy też przez innego gracza. To niewątpliwie doda rozgrywce sieciowej w „Steel Legions" dużo emocji. ***LSK***

Poza wspaniałą, trójwymiarową grafiką, głównym powodem do dumy twórców „Steel Legions" jest Sztuczna Inteligencja gry – ponoć rewelacyjna.

Platforma: **PC, PSX**
Wydawca: **Telstar**
Producent: **Tempest**
Premiera: **Lato**

Excalibur 2555

[redacted] każdy [redacted] dzieciństwie zetknął się z [redacted] Królu Arturze, choćby [redacted] disneyowskiego [redacted] „Miecz [redacted] kamieniu".

Właśnie w tym filmie najdobitniej wskazano na istotną rolę królewskiego miecza, który nosił nawet swoje własne imię, Excalibur. Excalibur był mieczem magicznym, który pozwalał jednoczyć ludzi, łagodzić waśnie i zaprowadzać pokój. A dzięki swym magicznym właściwościom nie tylko był symbolem władzy królewskiej, ale i sam taką władzę nadawał. Nic więc dziwnego, że tematyka zdobycia Excalibura przez osoby niepowołane stanowiła kanwę dziesiątków powieści i filmów, aż po jeden z najnowszych odcinków serialu „Tek War". Nic więc dziwnego, że i producenci gier komputerowych sięgnęli po tę tematykę. W grze przygodowo-zręcznościowej „Excalibur", która w pierwszej kolejności ma trafić na PlayStation, Excalibur zostaje porwany przez zbrodniczego wysłannika z przyszłości, który dzięki niemu pragnie zawładnąć swym mrocznym, podziemnym miastem. Nie byłoby może w tym nic złego, gdyby nie to, że zniknięcie Excalibura z przeszłości całkowicie zmieni bieg historii. W otoczeniu Króla Artura jest jednak tylko jedna osoba, która ma możliwość udania się do przyszłości i odebrania miecza. Nic dziwnego, że właśnie w tę postać wciela się gracz, niespotykane jest natomiast to, że nie jest to żaden z dzielnych wojowników, których przecież na dworze Króla Artura nie brakowało (wystarczy wspomnieć choćby dzielnych Rycerzy Okrągłego Stołu). Osobą tą jest... Beth, siostrzenica czarodzieja Merlina, niepozorna dziewczyna, przed którą staje to wyzwanie. ***LSK***



Cała gra będzie zrealizowana we wspaniałej, trójwymiarowej grafice i z doskonałą ścieżką dźwiękową. Myślę, że miłośnicy gier przygodowych nie będą zawiedzeni.

Pitfall 3D

Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Activision**
Producent: **Activision**
Premiera: **Lato**

Pamiętacie wczesne lata [redacted] siąte i Atari [redacted] To zapewne przypominacie [redacted] hit Activision „Pitfall". Ja również z zapartym [redacted] losy Harrego Jr. Wraz z [redacted] XX [redacted] wersja tej [redacted] do obecnych standardów.

Przypominam, że jeszcze niedawno powstał „Pitfall" na PC, działający pod Windows95. Była to jedna z pierwszych gier działająca pod nowymi okienkami. Zebrała całkiem pochlebne recenzje, i przyniosła parę groszy zysku. Na pewno tyle, aby móc sfinansować projekt nowej adaptacji, pracującej w środowisku 3D. Autorzy postanowili wykorzystać możliwości drzemiące w nowoczesnych konsolach i stworzyć polygonalne obiekty. Swoją drogą jestem bardzo ciekaw, jak będą wyglądały trójwymiarowe krokodyle czy inne maszkary występujące w grze. Do tej pory, niedoścignionym wzorem dla koderów oprogramowujących PlayStation jest przesławny „Crash Bandicoot". Miejmy nadzieję, że twórcom z Activision uda się wykreować równie doskonały świat. Poczekamy zobaczymy. Jeszcze niewiele odsłoniono wiadomości na temat nowego „Pitfalla 3D". Ale pewne konkrety możemy już podać. Po pierwsze, nie będziemy się bawić w dżungli jako takiej, a zostaniemy przeniesieni do równoległego świata. Jego realia (jeśli takowe mogą być) poznacie, gdy w Wasze ręce wpadnie krążek z pełną wersją. Rozgrywka została podzielona na dwadzieścia cztery levele pogrupowane w osiem etapów. Nowe dziecko Activision zapowiada się niezwykle obiecująco, tym bardziej, że premiera już nie długo. Jak tylko dostaniemy właściwe mięsko, to wysmażymy dla Was bardziej sosistą recenzję.

[redacted]





Rozgrywka została podzielona na dwadzieścia cztery levele pogrupowane w osiem etapów.



Platforma: **PC**
Wydawca: **Gametek**
Producent: **Gametek**
Premiera: **Czerwiec**

Dark Colony

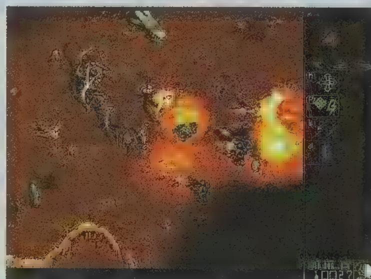


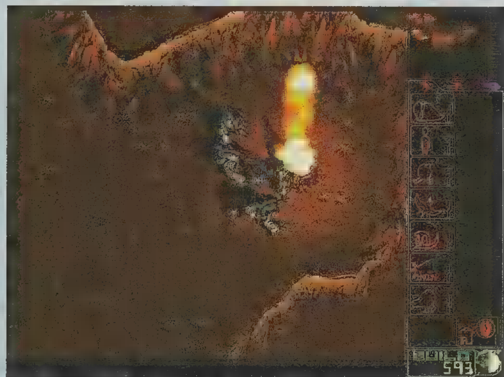


[redacted] postanowiła wyciągnąć korzyści z mody, jaka zapa[redacted] w [redacted] gier komputerowych – mody [redacted] gry strategiczne [redacted] czasie [redacted]czywistym (takie jak „C&C").

I choć samo stworzenie gry tego typu nie musi gwarantować automatycznie sukcesu rynkowego, to „Dark Colony" Gameteku ma duże szanse na stanie się przebojem. A powodów tego jest nawet kilka. Po pierwsze, „Dark Colony" z pewnością nie będzie grą sztampową – kolejnym naśladownictwem „Warcrafta" czy „C&C" – strategiczna rozgrywka w czasie rzeczywistym wcale nie musi powielać utartych wzorów. Akcja gry toczy się w odległej przyszłości w środowisku kolonii kosmicznych. Gracz musi walczyć o tereny i surowce, zarówno z konkurencyjnymi korporacjami, jak i z Obcymi. Walka odbywa się w bardzo urozmaiconych sceneriach odległych planet, a gracz prowadzi zarówno rozgrywkę strategiczną (wydając polecenia oddziałom), jak i taktyczną (sterując poszczególnymi jednostkami). Jednak poza warstwą strategiczno-ekonomiczną, główną zaletą gry niewątpliwie będzie wspaniała grafika, płynna trójwymiarowa animacja oraz doskonałe efekty świetlne – podobno takich wybuchów, dymów i laserów jeszcze nigdy nie było. A jako dodatkową atrakcję dodano zmiany pory dnia, a więc bitwy rozgrywane są zarówno w dzień, jak i w nocy. I nie jest to tylko czcza formalność oraz zmiana koloru grafiki – o ile światło dzienne sprzyja armiom ludzkim, to w nocy zdecydowaną przewagę zdobywają Obcy. Jeśli dodać do tego, że wartość bojowa poszczególnych jednostek wzrasta wraz z nabywanym przez nie doświadczeniem, że gra uzupełniona będzie edytorem do tworzenia własnych scenerii oraz zawierać ma standardową już dziś opcję gry multiplayer (w sieci lokalnej, przez modem i w Internecie), to chyba warto by wszyscy miłośnicy strategii w czasie rzeczywistym zaczęli ostrzyć sobie zęby w oczekiwaniu na nią „Dark Colony". [redacted]







Akcja gry toczy się w odległej przyszłości [redacted] środowisku kolonii kosmicznych. Gracz [redacted] walczyć [redacted] tereny i surowce, zarówno z konkurencyjnymi korporacjami, jak i z Obcymi.

Salon sprzedaży gier komputerowych: Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob. w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

AIR WARRIOR

Wspaniały symulator lotu z rozbudowanymi opcjami sieciowymi. Windows® 95

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114,
tel. (0-22) 663-93-90, fax (0-22) 663-92-98,
e-mail: marksoft@polbox.pl http://www.marksoft.com.pl

MARKSOFT

LIGA POLSKA 97 MANAGER

Najnowsza wersja popularnego menedżera piłkarskiego. Teraz dla Windows® 3.x i 95.



Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.



F.K. AVALON
AVAX
CD PROJEKT
DMG
MIRAGE

M1A2

Symulator sławnego amerykańskiego czołgu. Windows® 95

Te oraz wiele innych programów (w ofercie ponad 1500 tytułów na komputery Amiga, PC 3.5" i PC CD ROM) kupisz i zasięgniesz o nich bliższych informacji w multimedialnym sklepie MarkSoftu:

http://www.marksoft.com.pl

Na inne multimedialne zakupy zapraszamy do sklepu HBZ:



CZARNY • BIAŁY • NIEBIESKI

Trzy Kolory PSXa

Tytułem wstępu należy się [redacted] wyjaśnienie. Sony PlayStation [redacted] nie tylko szary model, który leży w Waszych [redacted] pobliżu telewizora.



Są również inne typy, które są adresowane do różnych osób, zamieszkujących różne strony świata. Zaznaczam, że opisywane tutaj modele nie są dostępne w sprzedaży detalicznej i nie pytajcie o nie w naszych sklepach. Na pierwszy ogień idzie...

CZARNY

Black PlayStation, zwana również Yaroze, jest maszynka stworzoną dla młodych programistów. Znudziło Ci się samo granie? Chciałbyś napisać swojego „Pac-Mana"? W takim razie czarna PSX jest właśnie dla Ciebie. Oczywiście programy, które możesz napisać na tę konsolę, będą całkowicie amatorskie, a cały kod, grafikę i muzykę musisz zmieścić w pamięci RAM Yaroze. Aby móc pisać gry, musisz posiadać Maca lub PeCeta i to lepiej takiego konkretnego (P100 i wyżej). W skład zestawu wchodzą różne bajery. Najpierw z pudełka wyciągamy kabel szeregowy, którym połączymy nasze cacko z komputerem. W opakowaniu znajdziemy także dwa joypady oraz płyty CD-ROM. Na nich możemy znaleźć narzędzia do programowania oraz sporo użytków. Są to na przykład kompilator i debuger języka C, różne przeglądarki oraz kilka przykładowych kodów źródłowych. Nie zabrakło również gotowych procedur graficznych 2D i 3D. Jest jeszcze jedna, bardzo ważna sprawa. Jeśli będziecie zamawiać w SONY Polska tę konsolkę, to wypełnijcie ankietę. Gdyby wypadła ona pomyślnie dla Was, to weźmiecie udział w programie Yaroze. Umożliwi on użytkownikom dostęp do specjalnych kodów, instrukcji I wiadomości. To z grubsza tyle o czarnej maszynce, teraz przenieśmy się bardziej na wschód, w rejony Azji. Zaglądamy do sklepu i widzimy nowy kolor...



BIAŁY

Jest to model wypuszczony tylko na rynek azjatycki, różniący się nie tylko kolorem. Po pierwsze, niektóre kraje Wschodu, takie jak Chiny czy Indie, nie mają jeszcze uregulowanych praw autorskich. Tam pirackie stoiska z kompaktami są na porządku dziennym. SONY, nie chcąc ponosić większych strat finansowych, w swej białej konsoli zamontowała dużo więcej zabezpieczeń. Choć szczerze wątpię czy to powstrzyma hakerów. Przecież znana jest ich teza – nie ma zabezpieczeń nie do obejścia. Druga różnica, to wbudowany dekoder MPEG. Skośnoocy nie używają kaset VHS, tylko filmy oglądają z płytek CD. W Europie zamontowanie tego modułu w konsoli byłoby nieopłacalne. Jeśli komuś bardzo zależy, może sobie sprowadzić białą PSX zza Uralu. No dobra, ale został jeszcze...

NIEBIESKI

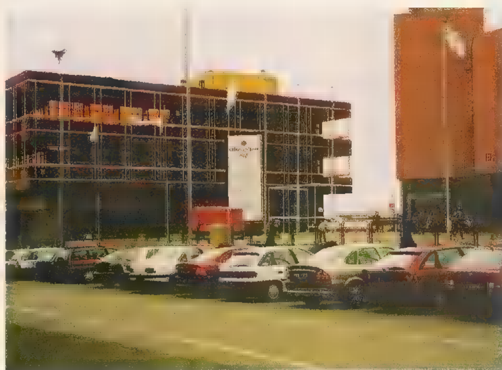
Tej konsolki na półkach sklepowych nie zobaczycie. Tylko wybrane redakcje mają dostęp do niebieskiej wersji, służącej do testowania również przedpremierowych wersji gier. Przypomnijcie sobie „ID4" z poprzedniego numeru.

CUDOWNA PRZYSZŁOŚĆ

SONY na tym nie poprzestaje. Już lada dzień będzie dostępny upgrade do PSX oraz, za dwa lata, nowy model PlayStation2. Ale o tym innym razem.

[redacted]

Infosystem '97



Targów Poznańskich Infosystem '97, które odbyły się 8-14 kwietnia, do wiosennych raczej nie można zaliczyć. Nie dopisała aura. Śnieg, deszcz i wichura nie zachęcały do spacerów po terenie targowym.

Ale nie tylko pogoda sprawiła, że tegoroczna edycja Targów w ocenie braci komputerowej rozkochanej w grach komputerowych, wypadła dużo gorzej. Zabrakło przecież bardzo udanej imprezy z ubiegłego roku, a mianowicie „Labiryntu", którego pomysłodawcą i główną siłą napędową była firma IPS Computer Group. Sam widziałem, że wiele osób pomnych wielkiego, komputerowego szaleństwa kierowało swe kroki właśnie tam, gdzie rok temu odbywał się „Labirynt", ale odchodzili z kwitkiem. Wprawdzie do ostatniej chwili ważyły się losy tej imprezy, a w ostatniej fazie włączyła się do tego nawet firma Greit (dla niewtajemniczonych powiem, że organizuje ona warszawską Gambleriadę). Było jednak zbyt późno i ostatecznie impreza nie odbyła się, a szkoda. W tej sytuacji nie dziwi fakt, że firm związanych bezpośrednio z rozrywką komputerową było w tym roku jak na lekarstwo. Z tych co były, znakomita większość została rozlokowana w hali 26, czyli hali multimedialnej. Wyjątkowo smutno wyglądała ona w tym roku. Stoiska małe, standardowe, bez żadnych bajerów. Czary goryczy dopełniała dość niska frekwencja zwiedzających zwłaszcza pierwszego dnia (dla profesjonalistów) i czwartego – ostatniego, czyli tego z wielką wichurą... Na Targach branżę gier komputerowych reprezentowały dzielnie firmy: IPS Computer Group, prawdziwy weteran na polskim rynku legalnego oprogramowania i drugi potentat, warszawska firma Mirage Software. Z nowinek można było nabyć świeżutkiego „Reloaded", a zapowiedzi prezentowane były w formie demek (porywający „Comanche 3" i równie porywający „Need For Speed 2") lub fragmentów gier odgrywanych z taśmy wideo – tu szczególnie gierek na PlayStation. Z innych wystawców wspaniale zaprezentowała się wrocławska firma Lukas Toys, która od lat promuje na naszym rynku konsole. Tym razem miłośnicy gier wideo mogli pogiercować na standach rozmieszczonych przy stoisku firmowym. Chyba największe wzięcie miała konsola N64 ze swoim legendarnym już Super Mario 64. Jeśli jesteśmy przy konsolach, to warto wspomnieć o firmie Multi-Styk od lat obecnej na Targach, która również tym razem zaprezentowała cały wachlarz przydatnych akcesoriów do peceta i konsol. Imponująco przedstawiała się również oferta firmy Lanser, dotycząca superkonsol Nintendo64, PlayStation i Saturna. Tłoczno było przy stanowisku warszawskiej firmy Tornado, a głównym magnesem ściągającym dziesiątki miłośników gier były standy PlayStation, gdzie można było sobie pograć do woli.

Z branżowej prasy zajmującej się grami, poza wydawnictwem Lupus, które wśród swoich tytułów dysponuje takowymi, byliśmy obecni tylko MY. Tym razem większość redakcji odpuściła sobie przyjazd do Poznania uznając, że skoro nie ma „Labiryntu", to nie jest to impreza dla nich. Najzabawniejsze, że pierwszego dnia my też tak myśleliśmy. Po dotarciu na miejsce okazało się bowiem, że... nie ma naszego stanowiska. Właśnie już za chwilę ekipa miała przystąpić do jego wznoszenia. Ta chwila przeciągnęła się prawie do czternastej, tak więc zdążyliśmy zjeść obiad i zwiedzić Targi – nie ma więc tego złego. A że podczas zamknięcia pierwszego dnia okazało się, że w naszym bagażu brakuje jednej torby podróżnej, było już smutną przygrywką wieńczącą dzień targowy. Na szczęście następne dni zatarły te przykre wrażenia. Nasze stanowisko, na którym można było obejrzeć i oczywiście nabyć pisma po cenach niezwykle promocyjnych, było niemal ciągle oblegane. No, może trochę przesadziłem, bo ostatniego dnia praktycznie nie mieliśmy już czego pokazywać i sprzedawać, więc strategicznie spakowaliśmy się jeszcze przed zakończeniem imprezy i wyruszyliśmy w drogę powrotną. W sumie zapowiadało się znacznie gorzej, ale generalnie imprezę należy uznać za udaną i nie żałujemy czterech dni wyrwanych z życiorysu. Publika odwiedzająca nasze stanowisko bardzo życzliwie przyjęła najnowszy numer Gier Komputerowych, a także wszystkie inne czasopisma naszego macierzystego wydawnictwa. Przypomnę tu, że oprócz Gier Komputerowych wydajemy jeszcze miesięczniki PC Gamer Po Polsku, PlayStation Magazyn i Amiga Computer Studio. Mieliśmy okazję osobiście poznać naszych Czytelników, podejmowaliśmy ciekawych gości, zawarliśmy nowe znajomości, spędziliśmy w Poznaniu wiele miłych chwil.

Warto tu było przyjechać, choć na pewno szkoda, że nie udało się zorganizować „Labiryntu" lub imprezy o podobnym charakterze specjalnie dla entuzjastów komputerowej rozrywki. Mamy nadzieję, że za rok będzie inaczej, bo właśnie dotarła do nas wiadomość, że firma Greit podjęła rozmowy o zorganizowaniu w przyszłym roku wiosennej edycji Targów Gier Komputerowych.

Na koniec tej krótkiej relacji pragnę podziękować wszystkim odwiedzającym nasze stanowisko, wszystkim którzy udzielili nam swojej pomocy i wsparcia. W szczególności dziękujemy firmom Mirage Software i IPS Computer Group za życzliwość oraz sympatycznej Patrycji, która wspaniale zaopiekowała się naszym stoiskiem. Dzięęęki!

Marek Suchocki



Automaty

Pewnego dnia (dokładnie 11.03.97, wtorek) umówiłem się z moimi kumplami, Kubą i Piotrkiem, [redacted] poszwendanie się po mieście. Akurat przechodziliśmy [redacted] Pałacu Kultury, gdy nagle jeden z [redacted] wrzasnął: Spójrzcie! Tam przy wejściu [redacted] „Casina”!

I rzeczywiście, stało tam coś, co poruszyło naszą trójkę. Był to szyld, [redacted] którym było napisane „Salon Gier SEGA zaprasza”. Wymieniliśmy porozumiewawcze spojrzenia i pobiegliśmy w tamtą stronę, co sił w nogach. Przy wewnętrznych, automatycznych drzwiach, stał wielki ochroniarz, który jakoś dziwnie dyszał. Po krótkiej pogawędce, skierował nas na dół. Po zejściu (nie na „tamten świat”) przeżyliśmy szok. Wszystko było niesamowicie odpicowane, pokryte marmurem i dywanami. Gdy przeszliśmy przez hol, naszym oczom ukazał się piękny widok. Salon był podzielony na trzy niby części, w których stały automaty najnowszych generacji. Rzuciliśmy się do informacji, która znajdowała się w środkowej części salonu. Dowiedzieliśmy się, że do automatów wrzuca się jednozłotówki, [redacted] więc chyba niedrogo. Oczywiście okazało się, że żaden z nas nie ma grubszych pieniędzy. Po zrzutce wyszło, że mamy 6 zł, które zamieniliśmy u informatora na sześć złotówek, [redacted] przy okazji powiedzieliśmy mu, że piszemy dla pisma GK (to właśnie to, co trzymacie w ręku) i zapytaliśmy, czy możemy pstryknąć kilka zdjęć. Koleś nam pozwolił, co przyjęliśmy bardzo entuzjastycznie. Przeszliśmy do lewej części salonu. Gry, które zasługiwały tam na uwagę to: „Manxx TT” (motory, które były na Gambleriadzie), „Virtua Striker” (piłka nożna) i różnego rodzaju flippery. W środkowej części znajdował się „Virtua Fighter 3” (jedyny w Warszawie), który zrobił na mnie wrażenie, ale tylko grafiką. Ruchy postaci były jakieś sztywne, ale dynamiczne, więc dało się przeżyć. Po przejściu do trzeciej, prawej części całego pomieszczenia, staliśmy jak wryci. Z przodu, pod ścianą, stał długi automat „SEGA Touring Car”, po prawej „Last Bronx”, „GunBlade”, „Killer Instinct”, „Ultimate Mortal Kombat” i jakaś śmieszna strzelaninka firmy Namco. Po lewej stały „WarGods”, „Primal Rage” i „Tekken 2”. Największe wrażenie zrobiły na mnie i na Piotrku samochody, strzelaniny i bijatyki. Kuba stał z boku, bo jest pesymistycznie nastawiony do wszystkiego co Segi.

Opiszę Wam teraz krótko to, co mi się podobało.

SEGA TOURING CAR

Grafika jest w wysokiej rozdzielczości, animacja to raczej 60 klatek na sekundę, a dźwięk, to ostre discowe pioseneczki, a między nimi ryk silnika i pisk palonej gumy. Jak pewnie się zorientowaliście, są to wyścigi bardzo podobne do „Daytony USA”, tyle że na sześć osób! Tak! Automatów jest sześć, a wszystkie są zlinkowane, więc będziecie mogli grać z kumplami. Niestety, tras jest tylko cztery (mało, nasz Piotrek skończył w 10 minut), a jedna jazda to 2x1 zł. Poza tym gra się trudno, bo kierownica stawia opór i szaleje, nawet jeżeli ją mocno ściskamy. No, ale taka jest cena realizmu jazdy, a ten jest całkiem niezły.

LAST BRONX

Bijatyka oparta na engine od „Virtua Fightera 2”, aczkolwiek nie ujrzałem tam nigdzie małego znaczka firmy AM2. Jedyną różnicą jest to, że postacie wyposażone są w różnego rodzaju broń zaczepną. Można walczyć pałkami, tonfami, kijami, nunchako, [redacted] jeden koleś ma nawet jakiś cep. Jak gra wyjdzie na Segę Saturn, to będzie konkurować z PSX-owym „Soul Bladem”.

MANXX TT

Wyścigi motorów, z przyzwoitą grafiką (niektóre elementy trasy się dorysowują) i dźwiękiem. Niezłym patentem jest to, że automat jest na dwie osoby i to, że przed ekranami stoją sylwetki motorów, na których się siada i którymi trzeba odpowiednio manewrować, aby skręcać.

WARGODS

Pierwsza w pełni trójwymiarowa bijatyka z digitalizowanymi postaciami. Graficznie gra jest fajna aczkolwiek nie zrywa kasku, tak jak „VF 3”. Wprowadzono nowy patent, [redacted] mianowicie przycisk 3D. Służy on do poruszania się po całej arenie. Dostępne są kosmiczne ciosy specjalne i fatality, które nawet ciekawie wyglądają w trójwymiarze. Ogólnie gra niezła, ale mogła by być lepsza.

GUNBLADE

Gra jest oparta na tym samym pomyśle, co „Virtua Cop”, tyle że fajniejsza. Grafika jest w wyższej rozdzielczości, przez co jest wyraźniejsza niż „VC”. W czasie gry na ekranie jest taka zadyma, że aż trudno wyczaić akcję. Automat uzbrojony jest w dwa karabiny, które wykonują ruchy drgające przy wydawaniu odgłosów strzelania. Gra jest kozacka, ale krótka.

Te wyżej wymienione automaty, razem z „VF 3”, najbardziej przypadły nam do gustu, co nie oznacza, że reszta jest do kitu. Można powiedzieć, że pozostałe maszyny są niższej klasy (prócz „Tekkena 2”) i trochę ustępują grafiką innym pudłom. Przypuszczam, że po przeczytaniu naszego reportażu wyciągniecie od starszych i ze swoich skarbonek trochę hajsu, i polecicie do tego naprawdę niesamowitego, a na razie najlepszego salonu gier w Warszawie.

Zdanek, Kuba i Piotrek Jurczuk



Mniej kumatym podam, [redacted] wejście [redacted] tego [redacted] jest [redacted] Kongresowej, przez [redacted] napisem „CASINO”. Znajdują się [redacted] strony ul. [redacted] Plater.

recenzje

Najważniejszym działem naszego pisma jest blok recenzji. Aby go odpowiednio wyróżnić wprowadziliśmy dodatkową stronę, otwierającą ten dział, a jednocześnie spełniającą rolę informacyjną. Zamieściliśmy tu skalę ocen i przedstawiliśmy poszczególnych recenzentów. Nie zabrakło miejsca na rekomendacje najlepszych zdaniem redakcji gier, których opisy znalazły się w tym numerze. Jak widać poniżej, na peceta królują gry ambitniejsze: „Theme Hospital", „Flight Simulator", „Magic the Gathering", „Battlecruiser 3000AD", zaś zręcznościówki to domena konsol.

Marek Suchocki

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy, ale to nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. W każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65–85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
[illegible]

51–69% NIEZŁA
[illegible]

70–75% DOBRA
[illegible]

76–85% BARDZO DOBRA
[illegible]

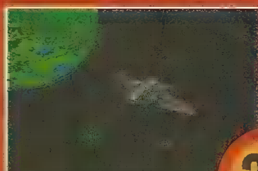
85–90% ŚWIETNA
[illegible]

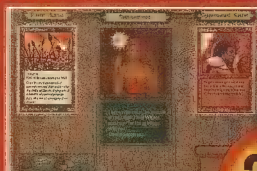
91–100% REWELACJA!
[illegible]

Wyróżnienia Redakcji


THEME HOSPITAL PC — 28


FLIGHT SIMULATOR PC — 33


BATTLECRUISER 3000 PC — 32


MAGIC: THE GATHERING PC — 35



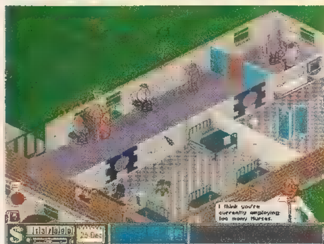
PORCHE CHALLENGE PSX — 57



SHADOW OF EMPIRE N64 — 43

PISZĄ DLA WAS

Agnes (Agnieszka Prokopiuk) – lubi gry RPG, strategiczne, przygodowe. Wcześniej prowadziła kącik filmowy.
[illegible] (Leszek Krowicki) – najwyższy człowiek w redakcji (196 cm), ale nad koszykówkę przedkłada porządną strategię i programy ekonomiczne lub logiczne.
Piotres (Piotr Stasiak) – Pasjonują go zarówno strategie, symulacje, przygodówki jak również zręcznościówki i wyścigi samochodowe Jego artykuły publikowano m.in. w PC Gamer Po Polsku, Sukces, Wprost.
Reset (Karol Klepacz) – weteran zarówno wiekiem jak i stażem. Współpracował niemal ze wszystkimi pismami branżowymi w Polsce. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – Pasjonatka gier przygodowych. Od samego początku związana z naszą redakcją. Debiutowała w legendarnym już Computer Studio.
[illegible] (Krzysztof Zdanowicz) – prawdziwy fanatyk mordobić wszelkiej maści. Zdobywca pierwszego miejsca w Tekken 2 na jesiennej edycji Gambleriady '96.
[illegible] (Jakub Głuszkiewicz) – miłośnik PlayStation. Fanatyk gier wszelkiej maści. Współpracuje z redakcją polskiej edycji PlayStation Magazyn, do tego pogrywa na... perkusji.
Slaughter (Tycjan Bielecki) – nowa twarz. Młody dobrze zapowiadający się recenzent gier.







Theme Hospital

Zespół Bullfrog specjalizuje się w tworzeniu bardzo nietypowych gier, które choć najczęściej wkładane są do jednego worka z grami strategicznymi, to tak naprawdę są... symulatorami – tyle, że bardzo nietypowymi. Ich pierwszy program, „Populous" był ni mniej, ni więcej, tylko symulatorem Boga. Kolejny wielki przebój, „Theme Park", to symulator czegoś, co z grubsza można określić lunaparkiem. A teraz mamy „Theme Hospital", symulator szpitala...



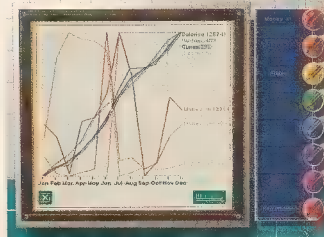
INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**Bullfrog**
Data wydania:	**Kwiecień/Maj**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM**

Żeby nie było wątpliwości, spieszę donieść, że sam tytuł „Theme Hospital" w języku angielskim ma niewiele więcej sensu niż w polskim. Znaczenie ma tu jedynie drugi człon tytułu, „Hospital", gdyż „Theme" jest tylko delikatnym napomknięciem, że korzenie tego programu sięgają „Theme Park". Nie będę ukrywał, że czekałem na „Theme Hospital" z ogromnym zainteresowaniem, bo „Theme Park" dosyć mi się podobał, a w ogóle do gier z Bullfroga mam duży sentyment jeszcze od czasów „Populousa". W końcu „Theme Hospital" trafił w moje ręce, uruchomiłem go i... zamarłem w zdumieniu. Już w samym intro widać, jak wielki postęp nastąpił od czasów „Theme Park" (głównie za sprawą CD-ROM-ów, bo jakiż inny nośnik umożliwiłby umieszczenie intro o objętości ponad 50 MB?) Intro, to doskonały, skrzący się dowcipem, trójwymiarowy film animowany. A zaraz po intro pojawia się sympatyczny starszy pan, typowy roztargniony profesor, który daje nam wybór kontynuowania poprzedniej rozgrywki, załadowania zapisanej gry lub rozpoczęcia gry od początku. Oczywiście przy pierwszym uruchomieniu nie mamy większego wyboru i musimy wybrać nową grę. I tu od razu zaskoczenie dla tych, którzy zbytnio zaufali tytułowi – w odróżnieniu od „Theme Park", gdzie praktycznie nie bardzo było wiadomo, jaki jest cel rozgrywki, tutaj mamy wyraźny podział na coś w rodzaju misji. Po prostu, zaczynamy rozgrywkę, a gdy osiągniemy z góry założone warunki, to otrzymujemy propozycję przejścia do następnego etapu (którą możemy przyjąć lub odrzucić).

Grafika, animacja, dźwięk, pomysł, humor i wyzwanie strategiczne są tu na naprawdę wysokim poziomie.

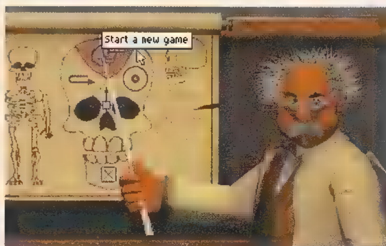
Pierwsze spojrzenie na interfejs i nie mamy żadnych wątpliwości, że „Theme Hospital" jest bliskim krewnym „Theme Parku". Ten sam natrętny facet udzielający nam setek podpowiedzi, podobne zasady gry – zatrudnianie personelu, budowa „atrakcji" mających przynosić pieniądze, budowa instalacji towarzyszących, dbałość o dobre samopoczucie, zarówno klientów, jak i personelu, konserwacja, naprawy, sprzątanie, prace badawcze, negocjacje płacowe, dyplomy i premie na koniec każdego roku. Ale wyraźnie chciałbym podkreślić, że podobieństwo jest czysto powierzchowne, bo same rozwiązania formalne są mocno odmienne. Bardzo podobna jest również konwencja graficzna, choć oczywiście w „Theme Hospital" grafika jest znacznie lepszej jakości. Ale przejdźmy do samej gry, bo pewnie ona najbardziej interesuje Czytelników. Niektórzy pewnie poczują się rozczarowani, gdyż nie ma tu mowy o zabawie „w doktora". Nie można samemu zająć się badaniem nawet najatrakcyjniejszej pacjentki, nie można również osobiście wybebeszyć kogoś, kto nam się nie podoba. W grze obejmujemy funkcję dyrektora szpitala i do naszych zadań należy jego zagospodarowanie oraz zatrudnianie stosownego personelu. Mamy oczywiście możliwości „ręcznej" interwencji, ale bardzo ograniczone i nie zawsze skuteczne. Pierwsza misja jest prosta, jak budowa kija. Trzeba za konturarem postawić recepcjonistkę, niedaleko niej zbudować gabinet internisty, posadzić w nim pierwszego lepszego lekarza i już można otwierać podwoje szpitala dla okolicznej ludności. Ale oczywiście taki szpital nie miałby większego sensu, bo mógłby jedynie diagnozować, a nie leczyć! Trzeba więc wybudować pomieszczenie apteczne i postawić w nim pielęgniarkę. Dla większej pewności diagnozowania warto jeszcze postawić pokój diagnostyczny. I na tym na razie można poprzestać, czekając na pierwszych pacjentów. I tu od razu rada – otwarcie szpitala ogłaszamy natychmiast po wybudowaniu tych kilku pomieszczeń, bo zanim przybędą pierwsi pacjenci, będziemy mieli okazję spokojnie zagospodarować całą resztę budynku.













Zagospodarować resztę budynku trzeba bowiem koniecznie, gdyż nawet na najprostszym, pierwszym etapie, to co dotychczas zbudowaliśmy to zdecydowanie zbyt mało, by prowadzić uwieńczoną sukcesem działalność. Konieczne jest jeszcze kilka inwestycji, żeby pacjenci nie pouciekali z wrzaskiem z naszego szpitala do konkurencji i żeby personel nie powariował nam z przemęczenia. No więc do dzieła. Musimy porozstawiać wszędzie kaloryfery, żeby pacjenci i personel nam nie zamarzli. Gdy pojawią się pierwsi pacjenci, to oczywista stanie się konieczność rozstawienia dla nich kilku ławek, na których będą mogli cierpliwie czekać. Wiadomo również, że jeśli w szpitalu będzie odpowiednio ciepło, to pacjenci z przyjemnością się czegoś napiją. Dlaczegóż by więc na tym dodatkowo nie zarobić – trzeba postawić choć jeden automat z napojami. Ale tu uwaga, pacjenci w „Theme Hospital" są wyjątkowo leniwymi istotami – nawet jeśli będą usychać z pragnienia, to raczej wyjdą niezadowoleni z naszego szpitala niż zdecydują się zrobić kilka kroków w stronę automatu. Żeby automat zarabiał, musi stać tam, gdzie pacjenci będą mieć do niego blisko. Najbardziej oczywiste umiejscowienie automatu, zaraz przy wejściu, zupełnie nie zdaje egzaminu. Ale cóż w tym dziwnego, pacjent wchodzący nie myśli o piciu, a wychodzący ma świadomość, że za chwilę napije się czegoś na mieście, wielokrotnie taniej. Nawet umieszczenie automatu w miejscu gdzie spragnieni pacjenci muszą często przechodzić (np. na drodze między gabinetem internisty i pokojem diagnostycznym) nie zdaje egzaminu. Jedynym dobrym miejscem jest takie, gdzie pacjent musi czekać w kolejce – ma wtedy czas na myślenie o piciu.

Jeśli już pomyśleliśmy o napitkach, to trzeba również pomyśleć o wręcz odwrotnej czynności fizjologicznej. Tak, programiści z Bullfroga są chyba jedynymi twórcami gier, którzy pamiętają o fizjologii bohaterów. Toalety grały istotną rolę w „Theme Parku", więc i w „Theme Hospital" nie mogło dla nich zabraknąć miejsca.

Dla wygody personelu będziemy musieli wybudować pokój wypoczynkowy, wyposażony w wygodne sofy, telewizor i ewentualnie stół bilardowy czy nawet automat do gier. To jednak nie wszystko. Żeby i personelowi, i pacjentom było przyjemnie, trzeba w różnych miejscach powstawiać doniczki z zieleniną. I znowu pojawia się problem – koniecznie musimy zatrudnić woźnego (a najlepiej od razu kilku), który zajmuje się właśnie podlewaniem kwiatków, drobnymi naprawami sprzętu i konserwacją kaloryferów oraz, oczywiście, sprzątaniem. Niestety, brak tu takiej opcji, jaka była w „Theme Park", gdzie sprzątaczom wyznaczało się rejon działania. Woźnych w „Theme Hospital" trzeba więc stale pilnować, gdyż – jak to personel pomocniczy – najchętniej łączą się w grupy i snują po tych miejscach, w których jest czysto. A tu, jeśli nie utrzymamy czystości, to mogą zalęgnąć się nam szczury, które później wdzięcznie biegają po korytarzach szpitalnych i nikt z personelu ich nie tknie. Tak! Szczury musimy utłukiwać osobiście i jest to chyba jedyny aspekt zręcznościowy w tej grze.

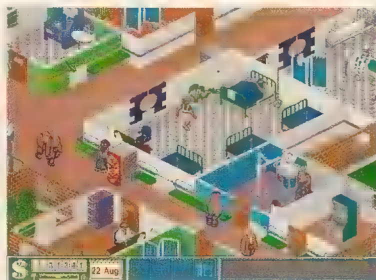
Dla pełni szczęścia na pierwszym poziomie, możemy wybudować jeszcze gabinet psychiatryczny i umieścić w nim specjalistę-psychiatrę, niewielką salkę szpitalną (taką na dwa-trzy łóżka) z pielęgniarką oraz tzw. Inflation Room, służący do bardzo widowiskowego leczenia bardzo nietypowej choroby, Puchliny Głowy.

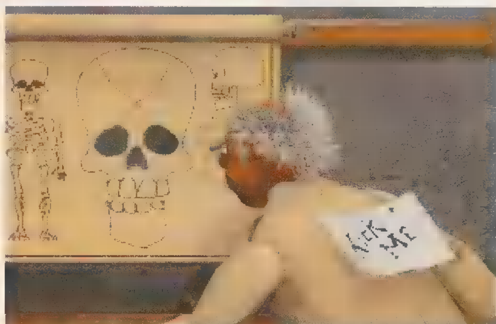
No właśnie! Choroby w „Theme Hospital", ich przyczyny i sposoby leczenia. Autorzy gry, nie chcąc jej przekształcać w podręcznik medycyny sądowej, wymyślili dziesiątki niezwykłych chorób, które leczone są w wysoce niekonwencjonalny sposób. Będą więc do nas przychodzić pacjenci uzależnieni od telewizji, albo z ozorem wiszącym do pasa, albo niewidzialni (!), albo półprzeźroczyści (!), zatruci niedopieczoną pizzą, napromieniowani itp. itd. A ich leczenie? To po prostu trzeba zobaczyć samemu!

Na dalszych etapach gry nasze możliwości stopniowo wzrastają, ale trudność rozgrywki wzrasta jeszcze szybciej. Wkrótce będziemy musieli wybudować pracownię badawczą, gdzie lekarze o specjalizacji badacza będą wymyślać nowe leki, aparaturę dia-









gnostyczną i urządzenia zabiegowe. Wtedy też będzie można wybudować salę operacyjną, ale do jej obsługi będzie potrzeba aż dwóch lekarzy ze specjalnością chirurga. Potem w dodatku trzeba będzie samemu szkolić swój personel w specjalnie wybudowanej sali wykładowej. A w międzyczasie zetkniemy się z koniecznością leczenia, w ściśle określonym przedziale czasowym, całych grup pacjentów pochodzących z wypadków. I epidemiami, szerzącymi się w naszym szpitalu, które grożą nawet jego ewakuacją, a poza tym utratą reputacji i poważnymi karami finansowymi. Nie oszczędzone nam zostaną także klęski żywiołowe w postaci trzęsienia ziemi, które jest w stanie mocno zrujnować nasz piękny szpital. No i rzecz najbardziej przykra, śmierć pacjentów. Ale nawet w tej dziedzinie autorzy z Bullfroga potrafili błysnąć humorem (co nieco czarnym). Niektórzy pacjenci umierają w sposób „normalny", po prostu padają na ziemię, a po chwili z ich ciał unoszą się półprzeźroczyste duchy, poprawiają krawaty i radośnie machając skrzydełkami udają się do nieba. Ale czasem śmierć (a raczej Śmierć) pojawia się w stylu wprost ze Świata Dysku – ot, przychodzi ponury, zakapturzony facet z kosą i na kilka sposobów rozprawia się z nieszczęsnym pacjentem. To również trzeba zobaczyć samemu. Równie dowcipna, jak w warstwie wizualnej i medycznej, jest „Theme Hospital" w warstwie dźwiękowej. Niestety tu trzeba już w miarę dobrze znać angielski, by w natłoku komunikatów typu „Lekarz potrzebny w rentgenie" czy „Pielęgniarka potrzebna w aptece" wyłowić również takie, jak „Chorzy proszeni są o nieumieranie na korytarzach" czy „Uprasza się pacjentów o trzymanie swych zarazków przy sobie". Gra nie jest oczywiście pozbawiona pewnych drobnych niedoróbek, błędów i niedopracowań. Za takie uważam na przykład niemożność ponownego wykorzystania pokoju, w którym nastąpiła awaria aparatury, brak informacji o takiej awarii czy niemożność budowania drzwi z jednego pokoju do drugiego. A często aż prosi się, żeby np. do sali wykładowej wchodziło się bezpośrednio z pokoju wypoczynkowego, czy żeby pielęgniarka, mająca równocześnie obsługiwać aptekę i salę szpitalną, mogła przechodzić z jednego do drugiego pomieszczenia przez wewnętrzne drzwi. Programiści z Bullfroga nie do końca również przemyśleli kwestię zapisu stanu gry. Już mniejsza z tym, że nie można tu zapisowi nadać własnej nazwy, ale zastosowano system tzw. slotów, których jest raptem 7. Jak na tak rozbudowaną grę, to naprawdę zbyt mało. A sterowanie tempem przebiegu rozgrywki, to już całkiem osobna historia. Autorzy z Bullfroga chyba nie zauważyli, że możliwości sprzętu komputerowego rosną znacznie szybciej niż starzeją się ich gry (za co im zresztą chwała), bo tempo rozgrywki jest mocno uzależnione od szybkości procesora. Owszem, zarówno w „Theme Park", jak i w „Theme Hospital" istnieje możliwość wyboru tempa gry – to bardzo dobrze. Tyle że albo zakres tej regulacji jest zbyt wąski, albo też nie przewidziano wydajności współczesnych pecetów. Żeby nie być gołosłownym: w „Theme Park" po raz pierwszy grałem na 486/66 i wtedy tempo normalne było... dosyć normalne. Ta sama gra uruchomiona na Pentium 100 w tempie normalnym bryka jak dziki mustang, a na Pentium 166, nawet w trybie najwolniejszym po prostu nie nadaje się do rozgrywki. Z „Theme Hospital" jest podobnie, na Pentium 166 w miarę normalnie można jeszcze grać w tempie wolnym, choć do poważniejszych przedsięwzięć trzeba wybrać tempo najwolniejsze. Zgoda, Pentium 166 to dzisiaj jeszcze komputer elitarny, ale czy takim jeszcze będzie za pół roku? A czy autorzy uważają, że za dwa lata już nikt nie będzie miał ochoty zagrać w ich grę? I gdzie ją wtedy uruchomi? W Muzeum Techniki!?



Jednak podsumowując, uważam „Theme Hospital" za jedną z lepszych gier znajdujących się obecnie na rynku. Grafika, animacja, dźwięk, pomysł, humor i wyzwanie strategiczne są tu na naprawdę wysokim poziomie. A jednocześnie, jakież to wytchnienie w zalewie gier warcrafto- i doomopodobnych. Z pewnością gra mogłaby być jeszcze lepsza, tylko jak na razie nikt lepszej nie zrobił, a więc z braku alternatywy wracam do „Theme Hospital". I pewnie zarwę kolejną nockę... ***Leszek Krowicki***

Grafika 90% Grywalność 95%
Oryginalność 95% Dźwięk 85%

Ci którzy lubili „Theme Park" z pewnością się nie zawiodą, a ci, którzy go nie lubili... To w ogóle są tacy?

WERDYKT 92%







Air Warrior II

INFO

Wydawca:	Interactive [redacted]
Producent:	[redacted] Corporation
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Win95

Symulatory walki samolotów cieszą się nadal dużym zainteresowaniem fanów gier i producentów oprogramowania. Prezentowany dziś „AW2", jest kolejnym przykładem pogoni wydawcy [redacted] nową, oryginalną formą ich graficznej prezentacji. Nie [redacted] wychodzi to jednak grom [redacted] dobre.



Większość szanujących się wydawców gier uznaje dziś wydanie co najmniej jednego nowego symulatora walki samolotu rocznie za swój prestiżowy obowiązek. Trzeba przyznać, że ten gatunek gier należy aktualnie do najliczniej reprezentowanych. Jednym z najnowszych symulatorów lotu i walki samolotów z okresu II Wojny Światowej (i nie tylko) jest „Air Warrior II", opracowany przez Kesmai, a wydany przez Interactive Magic. „Air Warrior II" jest instalowany w środowisku Windows 95. Program ma dość wysokie wymagania sprzętowe. Sama instalacja i wywołanie pierwszych ekranów gry przebiega w miarę sprawnie. Mowa o ekranie tytułowym, ekranach opcji, hangaru (wybór misji i kampanii) oraz ekranie sali odpraw. Kłopoty z programem rozpoczynają się w momencie startu wybranej misji. Mimo dysponowania konfiguracją znacznie przewyższającą zalecane (a nie minimalne) wymagania sprzętowe, „Air Warrior II" przerywał mi często misje lub w ogóle nie chciał ich podjąć. Nie pomagało staranne konfigurowanie pamięci komputera i obniżanie trybów rozdzielczości obrazu. Tego rodzaju kłopotów dotychczas nie miałem. U nabywców programu mogą więc pojawiać się problemy konfiguracyjne pamięci. Grafika SVGA umożliwia uzyskanie rozdzielczości do 1024x768. Jakość grafiki screenów nieanimowanych (w tym również screenów kokpitów) nie budzi zastrzeżeń. Niestety screeny akcji mogą nie przypaść do gustu. Mają one zbyt „rysunkowy" wygląd i nie grzeszą szczegółowością, jeśli uwzględnić wysoki tryb rozdzielczości. O kłopotach programistów firmy Kesmai świadczy niewykorzystanie – dla screenów akcji – pełnej powierzchni ekranu monitora. Z taką konwencją graficzną spotykam się w symulatorach lotu chyba po raz pierwszy. Tyle o zastrzeżeniach wobec gry. Mocną stroną „Air Warrior II" jest bez wątpienia wysoka inteligencja taktyki walki samolotów przeciwnika, sterowanych przez komputer. Wydawca zapewnia, że była ona opracowywana wg. wskazań ekspertów – weteranów II Wojny Światowej i Wojny Koreańskiej. Jest zatem okazja do zmierzenia się w grze z pilotami-mistrzami tamtych czasów. Cieszy i pozytywnie nastawia do programu bardzo wysoka dbałość o wierność szczegółów wyglądu samolotów i ich „prawdziwego" zachowywania się w locie.

Program stawia nam do dyspozycji 35 rodzajów myśliwców i bombowców, 100 indywidualnych misji oraz 3 historyczne kampanie: słynną Bitwę o Anglię (The Battle of Britain), rajdy bombowców nad terenami Europy z okresu II WŚ oraz walki pierwszych naddźwiękowych myśliwców w Wojnie Koreańskiej. Ta ostatnia kampanią oczywiście wykracza poza czasy II WŚ. Wypada jeszcze dodać, że symulator posiada opcję gry pojedynczej, opcję head-to-head (via modem) oraz opcję on-line gry dla wielu graczy. Życzę maksymalnej liczby zestrzeleń wroga. ***Reset***

Grafika 83% Grywalność 85%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Mocną stroną jest dobre zaprogramowanie taktyki walki samolotów kierowanych przez komputer. Grafika gry dość dobra.

WERDYKT 80%



INFO	
Wydawca:	Gametek
Producent:	Take 2
Data wydania:	Już jest
Cena:	135.00
Dystrybucja:	Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS

Battlecruiser 3000AD

Witam Was fani gier taktycznych ze sporą dawką symulatorów, ale nie tylko. Będzie też coś dla przyszłych wojskowych (albo i obecnych, jeśli się uprą).

Oto przede mną leży wspaniałe dzieło firmy Gametek – „Battlecruiser 3000AD". Pamiętacie grę „Elite 2"? Zapomnijcie o niej, jej czas bowiem już minął. Przykro powiedzieć, ale niestety nie umywa się ona do tego cudeńka. „B.C. 3000AD" jest symulatorem pełną gębą: sam opis klawiszy niezbędnych do obsługi programu to 2 strony A4, zaś instrukcja obsługi, to maleńka książeczka składająca się z jedynych 80 stron.

Pewnie zastanawiacie się, o czym jest ta gra? Ano Twoim zadaniem jest wcielenie się w postać kogoś w rodzaju gliniarza, który będąc członkiem organizacji Galcom ma zapewnić pokój w galaktyce. Nie jesteś jednak zwykłym „stójkowym". Co to, to nie, jesteś dość istotną personą, a mianowicie komandorem statku wojennego (oczywiście kosmicznego, bo jak łatwo wywnioskować można z tytułu, gra umiejscowiona jest za jakieś 1003 lata). Gra umożliwia trzy rodzaje zabawy: „Symulator Ekstremalnej Rzezi" (nie patrzcie na mnie, sami to tak nazwali), czyli coś utrzymanego w konwencji „Tie Fightera", „Swobodny Lot", czyli poznaj życie kupca obieżygalaktykowca oraz „Tryb Zaawansowanej Kampanii" (tu jest o tyle wesoło, że zarówno Ty, jak i pozostałe narody, macie swoje cele, które realizować będziecie za wszelką cenę). Oczywiście „BC 3000 AD" posiada wiele utrudnień uatrakcyjniających rozgrywkę, takich jak np. załoga, w sile 125 ludzi (?), którą nie tylko należy samemu skompletować, ale także powyznaczać każdemu konkretne zadania na pokładzie, uwzględniając naturalnie osobiste predyspozycje każdego z nich. Innym z elementów przydających grze naturalności są efekty typu dzień i noc, burze międzygalaktyczne, czy też komety, meteory, asteroidy, jak i inne czarne dziury. Ale to i tak jeszcze nic, w porównaniu z tym, co się dzieje w czasie gry... Do Twojej dyspozycji pozostaje różnego rodzaju broń. Oczywiście, z biegiem czasu przybywa jej dostępnych typów i nabywanie nowych zależy tylko od zasobności Twojej kieszeni, a ta, zwłaszcza w początkowej fazie zabawy z programem bywa zadziwiająco często pusta. Pierwsze rozkazy to przeważnie patrolowanie danego obszar, obrona stacji kosmicznej itd. Czasem może być też tak, że przybywszy do wyznaczonego miejsca, nie znajdziesz tam nic, co można by uznać za interesujące, ale nie zapominaj, że w tej grze nic nie dzieje się bez powodu. Wraz z rozwojem sytuacji pojawia się coraz więcej przeszkód, takich jak piraci czy agresywne nacje.

Na początku rozgrywki wszystkie narody są bądź przyjacielsko, bądź neutralnie nastawione zarówno w stosunku do siebie, jak i w stosunku do GALCOM-u (Twojego szefostwa). Jak nietrudno się domyślić, wraz z rozwojem sytuacji wszystko to ulega zmianie. Ale tu jest niespodzianka i jeden z głównych punktów stanowiących o tym, iż gra jest tak zawodowa: nie tylko nie ma tu standardowego zakończenia, bo wszystkie sytuacje są efektem Twoich działań, ale także nie ma tu w ogóle czegoś takiego, jak zakończenie: program jest na tyle zmyślny, że kreuje coraz to nowe sytuacje, co niewątpliwie uprzyjemnia zabawę, a przy okazji osładza wydatek poniesiony na zakup.

Graficznie programik jest niezły, ale nie powala na kolana: choć niby jest 3D, to maksymalnie 256 kolorów i rozdziałka 640x480 stanowczo nie są szczytem osiągnięć. Istnieje również możliwość gry w trybie VGA, ale uwierzcie mi, nie chcielibyście tego zobaczyć. Niemniej jednak nie ma jakichś specjalnych przykrości dla oczu, a zresztą nie grafika stanowi tu sedno. Widocznie zdecydowano się położyć większy nacisk na fabułę, co zresztą jak wiadomo wyszło na dobre.

Muzyka pojawia się tak naprawdę tylko w intrze, które notabene udało mi się omijać tylko i wyłącznie za pomocą klawisza Esc, co po dziesiątym razie jest trochę nużące, bo ile razy można oglądać te same animki i potem jeszcze długaśną listę płac. Poza nim, główne odgłosy to właściwie tylko odgłos włączanego i wyłączanego silnika oraz oczywiście odgłosy konwersacji (40 MB digitalizowanej gadki) gdyż jest to np. sposób informowania przez komputer pokładowy o nadejściu nowych rozkazów od zwierzchników. Niestety nie ma tu możliwości gry w sieci, co pozwoliłoby zabawić się jeszcze weselej. Z drugiej jednak strony, gra jest na tyle urozmaicona, że takie przemyślenia mogą się pojawić dopiero po bardzo długim czasie rozgrywki.

Na razie jednak przed nami niesamowite przygody w kosmosie sam na sam z bezduszną, a jednak niegłupią maszyną.

Oprócz wymagań sprzętowych potrzebne jest chyba przede wszystkim spełnienie innego rodzaju wymagań. Są nimi spryt oraz zdolności przywódcze, aby negocjować, handlować, a kiedy trzeba – sklepać komuś miskę.

Gra jest naprawdę fajowa, ma jednak jeden poważny mankament: nie można sobie do niej przysiąść tylko na chwilkę i popykać, bo chwilka zamieni się w dzionek, a przez taki czas można porządnie zgłodnieć. W związku z tym, przysiadając na chwilkę proponuję postawić sobie obok komputerka kilka (-dziesiąt) kanapeczek, bo po paru dniach zabawy można osłabnąć na tyle, że dalsza rozgrywka okaże się mało realna. ***Tycjan***





Grafika 70% Grywalność 90%
Oryginalność 92% Dźwięk 85%

Gra pozwala poczuć się człowiekiem przyszłości i poznać przyjemności czekające naszych następców w bardzo sugestywny sposób.

WERDYKT **90%**

Flight Simulator 5
Windows 95

Pierwszy raz widziałem tę grę na Atari 520 ST. Moja Cessna wyglądała jak trumna z doczepionymi deskami, kolorów nie było więcej niż szesnaście, ale całość robiła wrażenie. Pozostało do dzisiaj.

INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Microsoft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**175.00**
Dystrybucja:	**Microsoft Polska**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



Kiedy Microsoft wypuścił „Flight Simulator 5.0" bawiłem się w 486 i była to maszyna tak szybka, że przy ładowaniu z Nortona włos mi się rozwiewał, czapka z głowy spadała, a podmuch tej prędkości dech w piersiach zapierał. Jednak symulator ten nie wydawał się zachwycony możliwościami mojego peceta. Co prawda wielu recenzentów pisało, że program jest zrobiony nieco „na wyrost" (gdyż samoloty przypominały rzeczywiście samoloty, a grafika była jedną z najlepszych w tego typu grach dostępnych w tamtym okresie) i gdy do powszechnego użytku wejdą Pentiumy, to wszystko będzie OK. Tak więc wydałem ostatnie pieniądze, kupiłem niesamowitego (wówczas) Pentiuma i... i kredki! Bo gierka nadal nie jest tak płynna, jak być powinna, ani nie tak, jak inne symulatory. A gdy na rynku pojawił się „Flight Unlimited" to stało się dla mnie jasne, że klasyczny „Flight Sim" idzie do piachu. Aż tu na raz – coś się ruszyło w Microsofcie i postanowiono doprowadzić sztandarowy symulator świata do porządku.

O radości! Wszystko działa płynnie – jak w innych programach tego typu. Dodano nowe lotniska i scenerie, pojawiły się również nowe maszyny, które były dotąd dostępne jedynie w nakładkach na oryginalny program. Nowym elementem są możliwości wykonywania akrobacji lotniczych, nadzorowanych przez komputer – wskazuje to na fakt, że ktoś w Microsofcie dokładnie przyjrzał się „Flight Unlimited" firmy Looking Glass Technologies. Taki lekki plagiat nawet popieram, gdyż przyczynia się on do



podniesienia walorów rozrywkowych programu. „Flight Sim" daje dużo radości początkującym lotnikom, a także weteranom gatunku – to zdanie musiało się pojawić, gdyż jedyne inne przychodzące mi



na myśl to – „Flight Sim" ujrzał wreszcie niebo (i to piękne niebo, renderowane w trybie SVGA). Jeśli nie umiesz latać, to przynajmniej podziwiaj widoki.

Jednak w „Symulatorze" Microsoftu nie są ważne ewolucje powietrzne, podziwianie wyżej wymienionych widoków czy walka powietrzna. Nie, „Flight Sim" to najbardziej realistyczny symulator LOTU. Nic więcej nie trzeba. Jeżeli lubicie latać, to program ten nigdy nie zejdzie z przysłowiowej tapety. Nie ma tu konkretnych zadań do wykonania. Wystarczy jedynie zasiąść za sterami ulubionej maszyny, wybrać lotnisko, na które chcemy się wybrać, poprosić wieżę o pozwolenie na start i lecieć gdzie dusza zapragnie. Nie bez znaczenia jest tu fakt, że wszystkie wartości meteorologiczne (tj. prędkość wiatru, gęstość chmur czy porę roku) można dowolnie regulować. Pozwala to na zabawę z samym sobą w stylu – lądowanie na lotnisku Orly pod Paryżem przy zerowej widoczności i huraganie. Obok Windows „Flight Sim" jest jedynym programem, który utrzymuje wizerunek firmy Microsoft na tak wysokim poziomie. Jest o wiele bardziej rozrywkowy niż pakiet Office, a co najmniej tak samo wyrafinowany i elastyczny. Ładne pudełko, podobne do wszystkich innych opakowań Microsoftu, można włożyć w pracy pomiędzy pudełka od Windows i Excela i będzie wyglądało na tyle profesjonalnie, że szef nie będzie się czepiał. Profesjonalny jest zresztą sam program, który jak mniemam nigdy się nie zestarzeje. Można go używać w nieskończoność i być może to jest właśnie tajemnica „Flight Sim". Wiele lat temu program ten stał się matką wszystkich symulatorów. Dzisiaj nadal nie ginie wśród wszystkich „latających" gier dostępnych na rynku. Mamuśka żyje! ***Grześ***

Grafika 92% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 75%

„Flight Sim" daje dużo radości początkującym lotnikom, a także weteranom gatunku.

WERDYKT 90%







Magic: The Gathe

„Magic: The Gathering" to już legenda karcianych systemów role-playing. Gra, wymyślona przez Richarda Garfielda, zdobyła sobie [redacted] miłośników, żeby nie powiedzieć fanatyków i zaczyna stanowić poważną konkurencję dla tradycyjnych systemów RPG, jak AD&D czy Warhammer.

INFO

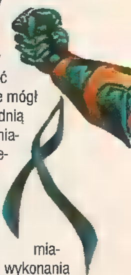
Wydawca:	MicroProse
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2

SVGA, [redacted] RAM, 2x CD-ROM, Windows

Szacuje się, że na świecie sprzedano już ponad 2 miliardy kart w kilkudziesięciu wersjach językowych. Samo to może świadczyć o popularności gry. Co więcej, sukces „MtG" sprawił, że jak grzyby po deszczu zaczęły powstawać nowe systemy, jak np. popularny u nas „DOOM Trooper", „Star Wars", „Rage", „Guardians" czy też „X-Files". Karty, szczególnie te z „Magic", nie tylko zresztą dostarczają rozrywki, ale stały się przedmiotem kolekcjonerstwa, a nawet lokatą kapitału – ceny niektórych kart sięgają kilkudziesięciu, [redacted] w skrajnych przypadkach nawet kilkuset dolarów (jak np. legendarny Black Lotus). Gra w „Magic: The Gathering" może też przynosić niemałe dochody, gdyż pule nagród w prestiżowych turniejach sięgają nawet kilkuset tysięcy dolarów.

Świat, w który wchodzimy dzięki kartom „MtG", jest najbardziej rozbudowany ze wszystkich „karcianych" światów, mając już swoją historię, mitologię, złożoną geografię i bogatą kolekcję zamieszkujących go ras i stworów. Doczekał się również serii książek i zbiorów opowiadań. A teraz, po wielu miesiącach wyczekiwania i nerwowego obgryzania paznokci, mamy wreszcie nie jedną, a dwie gry oparte na „MtG". O ile jednak produkt firmy Acclaim pod tytułem „Magic: The Gathering Battlemage" okazał się raczej nieporozumieniem, to firma MicroProse stanęła na wysokości zadania i jej „Magic: The Gathering" (bez żadnych zbędnych dodatków w tytule) ma szansę każdego skomputeryzowanego planeswalkera (tak nazywają siebie wędrujący po krainach Dominii czarodzieje) wprawić w stan nirwany (mimo kilku wad, o których później). Komputerowa wersja „MtG" hołduje modnej ostatnimi czasy zasadzie „trzy w jednym". I tak oto po zainstalowaniu gry na naszym zubożonym o ponad 90 MB twardzielu znajdziemy trzy niezależne moduły. Najważniejszy z nich to Shandalar, czyli strategiczna przygodówka rozgrywająca się w magicznej krainie o tej samej nazwie. Celem gry jest pokonanie pięciu magów, z których każdy chce zdobyć taką moc, która pozwoli mu na rzucenie Czaru Władzy (Spell of Dominion), mającego uwolnić potężnego Arzakona, który z kolei będzie mógł przejąć władzę nad krainą. Odpowiednią moc można zdobyć zajmując kolejne miasta i naszym zadaniem jest w tym przeszkodzić. Mając to na uwadze, wyruszamy w podróż po Shandalarze, gdzie czekają nas liczne boje ze sługami potężnych magów. W naszych wędrówkach co krok natrafiamy na wioski i miasta, w których możemy podejmować się wykonania różnorodnych misji, za które zostaniemy nagrodzeni kartami, amuletami bądź potężnymi czarami. Możemy również kupować i sprzedawać karty, zaopatrywać się w konieczny do naszych wędrówek prowiant i zdobywać cenne informacje, a także składać naszą magiczną talię, przy pomocy której toczymy pojedynki. W naszych wędrówkach możemy również natrafić na miejsca ukryte, jak np. ruiny, podziemia, cmentarzyska, często strzeżone przez różnej maści stwory, ale które mogą dostarczyć nam szczególnie cennych kart czy czarów. W naszych poczynaniach przeszkadzają nam oczywiście słudzy pięciu magów, wyzywając nas na pojedynki. Czasami możemy uniknąć walki, płacąc odpowiedniej wysokości okup lub odpowiadając na zagadki. Stawką każdego pojedynku jest losowo wybrana z naszej talii karta, którą w przypadku przegranej bezpowrotnie tracimy. Wygrywając poje-



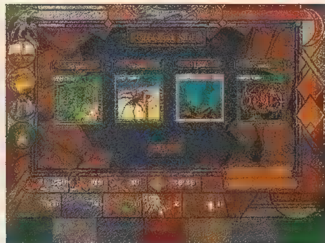












ring



dynek możemy wybrać, czy od pokonanego stwora chcemy karty czy też zadowolimy się informacjami na temat miejsc, które warto spenetrować. W dodatku niektóre stwory w razie przegranej nagrodzą nas dodatkowymi punktami życia czy też jakąś magiczną umiejętnością. Oprócz tego pokonanie każdego stwora powoduje, że kontrolujący go mag traci swoją energię życiową. Każdego z magów możemy również pokonać w bezpośrednim starciu, atakując należący do niego zamek, ale decydując się na ten krok musimy mieć albo bardzo mocną talię, albo dużo szczęścia, gdyż magowie z reguły mają dużo więcej punktów życia od nas. Po zwycięstwie wszystkich magów stajemy do pojedynku z Arzakonem.

Drugim modułem gry jest Pojedynek czyli Duel. Przypadnie on zapewne do gustu wytrawnym graczom w „MtG", gdyż będąc dokładnym odpowiednikiem typowego pojedynku karcianego, gdzie za przeciwnika służy nam komputer, daje nam możliwość sprawdzania „w praniu" złożonej przez nas talii. Nasz przeciwnik dysponuje jedną z kilkudziesięciu przygotowanych przez autorów programu talii, ale możemy również przydzielić mu talię przygotowaną przez nas.

Do edycji talii służy nam moduł o nazwie Deck Builder, gdzie do dyspozycji mamy wszystkie karty czwartej edycji plus 15 kart z wcześniejszych edycji i 15 kart przygotowanych specjalnie dla komputerowej wersji „MtG". Deck Builder udostępnia nam szereg filtrów, niezwykle ułatwiających proces konstruowania talii, poczynając od wyboru kolorów i typów kart, po specjalne umiejętności i siłę oraz odporność.

Początkujących adeptów magii z pewnością ucieszy obecność na krążku tzw. tutoriala, który jest zestawem 15 filmików-lekcji, gdzie dwoje magów krok po kroku objaśnia nam tajniki i zasady gry. Filmy są naprawdę świetne, chociaż bez znajomości angielskiego nie na wiele się przydadzą. Całości dopełnia starannie wydany podręcznik, który można również potraktować jako instrukcję gry w prawdziwe karty, a w którym oprócz opisu znajdziemy również wskazówki i podpowiedzi nie do pogardzenia dla osób wcześniej mających już kontakt z „MtG".

Przyszła teraz pora na ocenę. Czy „Magic" MicroProse to jest to, na co czekały rzesze „karciarzy"? Niewątpliwie tak. Widać, że firma bardzo poważnie podeszła do zagadnienia. Grafika stoi na bardzo wysokim poziomie, a i inteligencja komputerowego przeciwnika jest zupełnie przyzwoita (jednak w starciu z „zawodowcem" komputer jest bez szans). Tym niemniej nie można nie wspomnieć o kilku niedociągnięciach. Podstawowa wada, to brak możliwości gry po sieci, tak więc na razie wirtualne pojedynki pozostają jedynie w sferze marzeń. Inna rzecz, która nieco mnie irytowała, to zbyt duża (moim zdaniem) liczba stworów przypadających na centymetr kwadratowy krainy Shandalar. Po prostu, po pewnym czasie trudno ruszyć się w jakąkolwiek stronę, by nie natknąć się na kilka stworów, co zmusza nas do ciągłego pojedynkowania się. Gra chodzi w Windows 95, czego efektem jest zdecydowany brak żwawości, szczególnie w wyższych rozdzielczościach (maksymalna to 1024 na 768). Na koniec wieść optymistyczna. MicroProse zapowiada już rozszerzenia, zawierające karty, które ukazały się już po 4 Edycji, czyli „Ice Age", „Alliances" i „Mirage".

Niech Mana będzie z Wami!

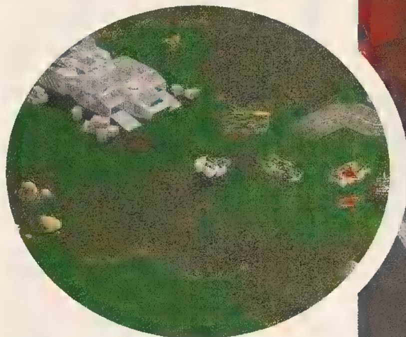
Jacek Mackiewicz

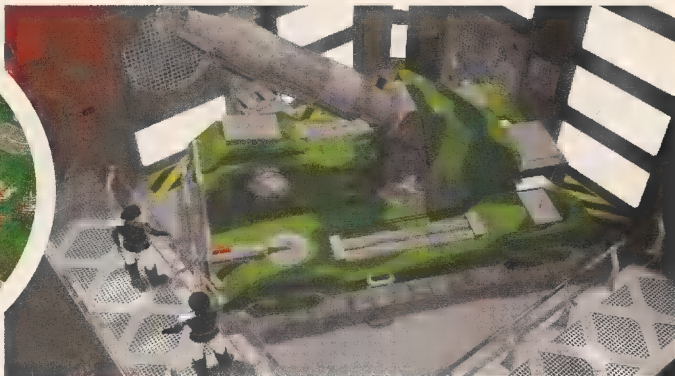


Grafika 82% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 50%

Doskonała konwersja gry karcianej, wykonana z dużą dozą dokładności.

WERDYKT 85%





Fallen Haven

W wieku XXIII kolonizacja nowych planet stała się warunkiem przetrwania Cywilizacji Ziemian. Ten [redacted] czynnik warunkuje dalsze istnienie Cywilizacji Tauran z Kasjopei. Przypadek zrządził, że obydwie cywilizacje będą rywalizowały [redacted] kolonizację nowoodkrytej planety New Ha[redacted]. To wystarczy, aby stała się [redacted] obiektem krwawych zmagań dwóch kosmicznych potęg.



Rywalizacja kosmicznych cywilizacji w grach strategicznych to dość wysłużony temat. Przypomina on nieco znoszone ubranie. Jest trochę wytarte i niezbyt modne, aby nadal zwracać uwagę. Jednocześnie jest jeszcze zbyt mocne, aby je wyrzucić! Niemodne ubranie możemy – niewiele ryzykując – przekazać krawcowi do przeróbki. W grach komputerowych manipulacja tematem jest bardziej ryzykowna. Tu zawsze idzie o duże pieniądze. Wysłużony temat kosmicznej konkwisty „przerabiało" i powielało ostatnio wielu wydawców gier strategicznych. Niestety, często z miernym efektem. Ale w wydawnictwie Interactive Magic zapewne lubią ryzyko. Niedawno podjęto tam kolejny temat „kosmicznej kolonizacji", tworząc grę „Fallen Haven". Autorzy scenariusza i programiści z Micomeq sprawili tym razem fanom strategii miłą niespodziankę! O grze „Fallen Haven" można napisać, że udała się. Stwarza nastrój, angażuje i dotrzymuje podstawowych reguł swego gatunku.

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	Micomeq
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Win95

Legenda gry jest banalna. W XXIII wieku Ziemianie odkryli w odległym układzie gwiezdnym nową planetę. Nazwali ją New Haven. Był to glob, jak gdyby z sennego marzenia kosmonauty! Posiadał ziemską atmosferę i przyjazny klimat. Był zasobny w minerały. Jak gdyby tego nie dość – nowoodkryta planeta była









niezamieszkana. Ziemianie natychmiast przystąpili do jej kolonizacji! Niestety na planetę New Haven ostrzyła sobie także kosmiczne kły cywilizacja Tauran z Kasjopei. Przypadek sprawił, że Tauranie uznali ludzi za swych wrogów nr 1. Przed laty przechwycili ziemską bezzałogową sondę kosmiczną. Zaczęli ją niezwłocznie plądrować. Stos atomowy sondy nie wytrzymał tego i eksplodował. Razem z taurańską księżycową bazą i jej załogą. Od tego momentu obie cywilizacje starały się schodzić sobie z drogi. Było tak, aż do czasu konfrontacji obu ras na New Haven. Od początku wiadomo było, że nikt tam nie popuści i nastaną wielkie kosmiczne jatki.

Opcje gry

Grę rozpoczynamy od wyboru rasy, stopnia trudności i ustalenia nazwy kolonii. Następnie gra umożliwia Ci kolejny wybór: dowodzenie siłami Ziemian bądź Tauran. Potem trzeba wybrać jedną z dwóch rodzajów kampanii. W kampanii „Fallen Haven" obie strony zaczynają od zera, mając do dyspozycji tylko po jednej prowincji-bazie. Obydwie bazy są rozdzielone prowincjami neutralnymi. W kampanii The Last Hope startujesz w warunkach skrajnie niekorzy-nukleame. Z budowli wypada wymienić wielkie kompleksy forteczne, fabryki zbrojeniowe, elektrownie, radary i silosy rakietowe. Powierzchnia planety jest podzielona na 15 prowincji, o różnorodnej topografii i strefach klimatycznych. Gra przebiega w klasycznym układzie tur i zawiera dwa główne wątki: strategiczny i ekonomiczny. Oba wątki są ściśle powiązane. Tylko dobre wyniki ekonomiczne umożliwiają rozbudowę sił bojowych. Jedynie zwycięstwa w kolejnych bitwach są premiowane bonusami ekonomicznymi i rozwojem technologicznym. Jedynie posiadanie nowych technologii udostępnia produkcję nowych, coraz skuteczniejszych broni. Rozbudowa sił zbrojnych i gospodarki prowadzona jest w trybie tur strategicznych. Walki toczone są w fazach taktycznych. Celem walki jest totalne zniszczenie sił przeciwnika i zapanowanie nad jego obiektami we wszystkich prowincjach planetarnych. Przeciwnik dysponuje całą planetą, z wyjątkiem Twojej prowincji-bazy. Obie cywilizacje dysponują futurystyczną techniką wojenną. Jej środki to różnorakie pojazdy pancerne, artyleria stacjonarna i samobieżna, poduszkowce, gunshipy i rakiety



nety Haven. Gra wykorzystuje wyłącznie tryb SVGA. Grafika SVGA gry jest w sumie udana, choć nie bez wad. Krajobrazy niektórych prowincji są zbyt ciemne i wymagają podkręcenia jasności monitora prawie na „maxa". Dobre jest zróżnicowanie rysunku jednostek bojowych i obiektów obydwu walczących stron. Wyklucza to popełnianie pomyłek w grze. Podsumowując – interesująca grafika współtworzy nastrojowy klimat gry. Animacja jednostek bojowych jest niewyszukana, lecz do zaakceptowania. Przewijanie ekranu – bez zastrzeżeń. Gra zawiera ilustrowaną encyklopedię świata Haven. Warto się z nią dobrze zapoznać, jeszcze przed podjęciem gry. Strona audio jest bez zastrzeżeń. Dotyczy to zarówno efektów FX jak i bogatego doboru towarzyszącej grze muzyki. Myślę, że „Fallen Haven" zadowoli wielu fanów strategii.

Reset



Grafika 86% Grywalność 82%
Oryginalność 83% Dźwięk 90%

Gra jest dowodem, że nadal możliwe jest nowe i ciekawe przedstawienie starego tematu rywalizacji kosmicznych ras.

WERDYKT 83%

1939



Upływ czasu i wydarzenia najnowszej historii Polski zacierają stopniowo w pamięci ludzkiej dzieje napaści wojsk Hitlera na Polskę w 1939 roku. Dotyczy to zwłaszcza młodych. Nowa polska gra strategiczna „1939" podejmuje próbę przypomnienia tych wydarzeń.

INFO	
Wydawca:	**H.O. User**
Producent:	**Michał Imiołek**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**39.99**
Dystrybucja:	**H.O. User**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**286**
	VGA, 1MB RAM

Cieszę się, gdy do moich rąk trafia nowa polska gra. Najnowszy rodzimy produkt podejmuje próbę przybliżenia fragmentu dziejów ojczystych i jest wydany w konwencji gry strategicznej. Mowa o grze „1939", autorstwa Michała Imiołka, zajmującej się owianą już legendą Kampanią Wrześniową. Pierwsza polska „strategia" o kampanii wrześniowej 1939 Wybór tego właśnie tematu sprawia, że mniej istotna staje się wyraźna siermiężność grafiki i ścieżki dźwiękowej gry. Widać od razu, że mamy do czynienia z dziełem pionierskim, z pracą od „podstaw". Trzeba jednak uwzględnić, że skromność obrazu gry wymusił na jej twórcy brak dysponowania odpowiednimi środkami i technikami profesjonalnego oprogramowania. Ale nie zapominajmy, że młody adept sztuki programowania gier musi od czegoś zacząć. Właściwe będzie tu przypomnienie, że twórcy komputera i systemu Apple zaczynali od pracy w garażu, mając za podstawowy posiłek – jedno jabłuszko na dwóch! Powróćmy do tytułu gry – „1939". Ta data jest zapisana głęboko w polskiej pamięci. Właśnie w dniu 1 września 1939 wojska III Rzeszy napadły zdradziecko, bez wypowiedzenia wojny na Polskę. Tak rozpoczęła się II Wojna Światowa, która trwała pięć lat i pochłonęła dziesiątki milionów ofiar. Myślę, że dobrze stało się, iż Michał Imiołek ambitnie podjął ten temat w formie gry strategicznej. „1939" trafi „pod komputerowe strzechy" i przybliży ten dramatyczny fragment dziejów ojczystych. Dobrze będzie, jeśli kampania wrześniowa stanie się przez tę grę dla wielu mniej abstrakcyjna, niż na przykład przeprawa słoni armii Hannibala przez Alpy. To oczywiste, że gra „1939" nie obejmuje całej, trwającej 30 dni kampanii wrześniowej. Autor koncentruje się zaledwie na kilku jej epizodach i serwuje 7 scenariuszy historycznych. Wprowadza dodatkowo pięć fikcyjnych scenariuszy. Zapewne pragnął wyeksponować przykłady ciekawszych wariantów taktycznych walki. Myślę, że niektóre z nich mogły się – w niewielkiej skali – rzeczywiście wydarzyć w 1939 roku, jako że „życia nie przechytrzysz". Być może powstanie kiedyś dodatkowy scenery-disk, z kolejnymi epizodami wrześniowej kampanii. Interfejs sterowania grą „1939" jest na tyle oryginalny co i skuteczny. Kończąc recenzję pozwalam sobie zachęcić Autora „1939" do opracowania udoskonalonej wersji tej gry. Chodzi o to, ażeby grafika VGA dawała rysunek jednostek wojskowych tej jakości, co np. gra „Polanie", a ścieżka dźwiękowa „1939" została przerzucona z „beepera" na kartę SoundBlaster. Wtedy zadowolenie z gry i jej sprzedaż, odpowiednio wzrosną.

Reset

Grafika 30% Grywalność 75%
Oryginalność 60% Dźwięk 10%

Produkt polski. Rzetelnie przedstawiony temat kampanii wrześniowej jest podstawową wartością gry.

WERDYKT 40%

INFO	
Wydawca:	[redacted]
Producent:	UK Gold
Data wydania:	Już jest
Cena:	79.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	[redacted] VGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]

[redacted] tych fanów, którzy zaliczyli już wszystkie poziomy dla Allied i Czerwonych [redacted] grze „RA" [redacted] dla GDI i [redacted] grze „C&C" – świta nadzieja! Wydawnictwo [redacted] Gold zebrało dla nich łącznie ponad 1300 poziomów dodatkowych do tych gier oraz liczne patche, cheaty i ciekawe edytory.



Are You Ready & Alert

Fani gier „Red Alert" i „Command & Conquer" ani obejrzeli się, kiedy zaliczyli już wszystkie misje. Ponieważ dobrego nigdy za wiele – najobrotniejsi z nich i mający dostęp do Internetu, zaczęli stamtąd ściągać dodatkowe shareware'owe poziomy do tych gier. Dziś mam dobrą wiadomość dla tych wszystkich, którzy nie posiadają takich możliwości. Oto wydawnictwo United Kingdom Gold zebrało zewsząd najwartościowsze z tych shareware'owych extra-poziomów i wydało je na jednym kompakcie. Dysk nosi tytuł „Are You Ready & Alert?" i zawiera: 1000 dodatkowych poziomów do gry „Red Alert" oraz liczne cheaty, patche i dwa edytory. Starej gwardii nie trzeba tłumaczyć, co zawierają te trzy obcojęzyczne pojęcia. „Pampersom" trzeba jednak podpowiedzieć, że są to różnorodne programiki, które „wszczepia" się na twardym dysku do zainstalowanych firmowych gier, uzyskując dzięki nim często oszołamiające i wspaniałe, nowe możliwości. O tych możliwościach napiszę jeszcze nieco niżej. Oprócz tego, na kompakcie w formie „bezpłatnego bonusu" (to taki chwyt reklamowy wydawcy) znajduje się 300 dodatkowych poziomów do gry „Command & Conquer" oraz 80 dość nowych gierek uruchamianych pod DOS-em lub Windows 95. Oczywiście te wszystkie pozycje są również produktami shareware. Aby wszystko dla wszystkich było jasne – trzeba powiedzieć, że na dysku „Are You Ready & Alert?" nie znajdujdziecie firmowych „Red Alert" i „Command & Conquer". Aby te dodatkowe poziomy uruchomić, trzeba te gry już posiadać lub je zakupić osobno. Kilka informacji o dodatkowych poziomach. Zostały one opracowane przez kilkuset fanatyków tych gier z całego świata, którzy dysponowali odpowiednimi edytorami i wiedzieli jak to zrobić. Atrakcyjność dodatkowych poziomów jest dość zróżnicowana – od bardzo dobrych, do „takich sobie". Niektóre z nich dorównują najlepszym poziomom firmowym, jednak wiele zapewnia zupełnie niezłą zabawę. Dodatkowe poziomy są opracowane tak dla opcji „single player", jak i „multi player". Niestety, nie ma wyraźnych i jednolitych oznaczeń, do jakich z tych opcji konkretny dodatkowy poziom należy. Trzeba to wyczytać z załączonych do nich plików txt lub samemu wypróbować to w praktycznej grze. Instalacja nowych poziomów nie jest skomplikowana. W przypadku gry „Red Alert" trzeba przekopiować jedną lub więcej wybranych map (z rozszerzeniem mpr) z dysku „Ready & Alert" do katalogu zainstalowanej na twardym dysku gry „Red Alert". Potem uruchamiamy grę, wybieramy opcję multiplayer, a wewnątrz niej opcję skirmisch. Odszukujemy wybrana mapę, klikamy na niej i potem na opcję OK. Niestety w grze „Red Alert" opcja multiplayer nie posiada funkcji zapisu stanu gry – a szkoda!

W przypadku gry „Command & Conquer" – kopiujemy również wybrany poziom z dysku „Ready & Alert" do katalogu gry zainstalowanej na HD. Potem uruchamiamy grę, wybieramy opcję load mission, wyszukujemy wybrany nowy poziom i uruchamiamy misję. Teraz powrócę do załączonych na dysku „różności", czyli do cheatów, patchy i edytorów. Warto zadać sobie nieco trudu i nauczyć się je stosować. Dzięki nim możemy dokonać rzeczy wspaniałych! Podam jeden maleńki przykład wybrany z setek możliwości. Wszyscy znamy z „RA" i „C&C" skromny i mały pojazd APC – opancerzony transporter piechoty. Uzbrojenie ma słabe, zaledwie lekki karabin maszynowy. Dzięki jednemu z edytorów możemy go znakomicie wyposażyć wg. listy następującego wyboru: bazooka, miotacz płomieni, rakiety SAM, cewka Tesli, działka przeciwlotnicze, działka 75 lub 105 mm, działa przemontowane z wież działowych, wyrzutnie pocisków napalmowych i ... wiele, innych. Ci, którzy lubią coś extra, mogą jako jedną z broni wszczepić do APS-a: zdolność uzdrawiania pojedynczych (lub całych grup) żołnierzy, wyrzucanie ręcznych granatów lub strzelanie z Colta 45. Mamy także możliwości zwielokrotniania szybkości w „dochodzeniu do zdrowia" czołgów Mamutów, operowanie nieograniczoną kasą lub nieśmiertelnoś pojazdów czy żołnierzy. Inna sprawa, że gra wtedy szybko staje się... mało ciekawa!



Dodatkowe 80 gierek shareware, można określić krótko: mała rzecz, a cieszy! ***Reset***

Grafika 75% Grywalność 72%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Atrakcyjność dodatkowych poziomów jest zróżnicowana – od bardzo dobrych, do „takich sobie". Instalacja poziomów łatwa.

WERDYKT 70%

INFO

Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Remedy/Apogee
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	

Death Rally

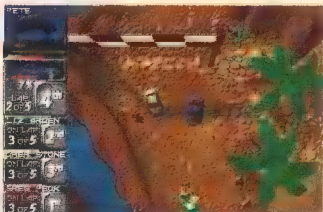
Małe, resorakowe samochodziki, ścigające się z zawrotną prędkością po [redacted] poplątanych torach. Czy myśmy tego przypadkiem już nie przerabiali?



Oczywiście, że tak. Gry wyścigowe z widokiem „z góry" zawsze cieszyły się popularnością wśród graczy. Cechowała je przede wszystkim prostota, bajeranctwo graficzne i duża grywalność. Klasykiem i kultowym wzorcem gatunku jest oczywiście „Micro Machines". Codemasters wypuściło właśnie trzecią część tego programu, tym razem z kopiącą, w pełni trójwymiarową grafiką. Tymczasem i inne firmy starają się dorzucić swoje trzy grosze w tej sprawie. Naturalnie bohater tego tekstu, najnowsza produkcja Apogee, zatytułowana „Death Rally", spełnia wszystkie wymienione wyżej warunki.

Po pierwsze – prostota. Fabuła tych wyścigów to majstersztyk bezkoncepcyjności (antykoncepcji?) – po prostu jej nie ma. Szanowny Graczu stajesz do walki o tytuł najlepszego kierowcy. Koniec, kropka. Powodzenia – odmaszerować. Zaczynasz, posiadając ledwo jeżdżącego grata, z procą zamiast karabinka przed walką. W czasie samego wyścigu należy przede wszystkim uważać, aby nie był on naszym ostatnim. Tradycyjnie już, organizatorzy poskąpili pieniążków na sprzątaczki, więc po trasie porozwalane są różne przedmioty. Niektóre mogą się przydać (amunicja, dodatkowy szmal, turbo), inne wręcz przeciwnie (grzybek, po którego zebraniu ekran zaczyna kręcić się, jak świat po 6 piwach). Oczywiście nie muszę dodawać, że obowiązkowo musimy każdy wyścig wygrać. I tak interesik się kręci. Jeżeli będziesz wystarczająco dobry, mogą zgłosić się do Ciebie sponsorzy. Oferują ekstra pieniążki w zamian za pewne usługi – wyeliminowanie niewygodnego dla siebie osobnika czy przywiezienie z trasy jakiejś specjalnej przesyłki. Czasem też sypną gotówką w nagrodę za bezwypadkową jazdę (żartuję) bądź też za wybicie

nu. W najlepszej lidze nawet nie masz czego szukać, ale w najsłabszej, w wyścigach z podobnymi Twemu gratami, czemu nie? Powoli zaczynasz zdobywać pierwsze miejsca, kasę oraz punkty, co pozwoli Ci na rozbudowę bolidu. W sklepiku można ulepszyć silnik, opony i wyreperować uszkodzenia. Dodatkowo do zakupienia są miny (jako specjalna niespodzianka dla pędzących za Tobą przeciwników), paliwo rakietowe i nabijane kolcami zderzaki. Wielbiciele rywalizacji nie-fair z pewnością zdecydują się na wynajęcie sabotażysty, który skutecznie uszkodzi pojazd przeciwni-



wszystkich oponentów (nie żartuję). Ciężko pracując i oszczędzając na każdym kroku uda Ci się w końcu kupić nowy, lepszy samochód i wystartować w mocniejszej lidze, gdzie mamona płynie jeszcze szerszym strumieniem, średnia życia jeszcze krótsza, a walka jest jeszcze brutalniejsza...

Warunek drugi udanej gry zręcznościowej, czyli dobra grafika, również został spełniony. Co prawda sam wyścig pokazany jest tylko w VGA, co stanowi już w tej chwili archaizm. Ale ten niedobór rekompensują nam dosyć fajne efekty świetlne (zaryzykuję nawet nazwanie tego light-sourcingiem) połączone z ciekawie wyglądającą renderowaną okolicą. Gracz może odnieść wrażenie autentycznego obserwowania wyścigu od góry, z pewnej odległości, bo lampy, rampy i inne przedmioty z otoczenia toru są trójwymiarowe. Za kod programu odpowiedzialni byli ludzie mający o tym dość duże pojęcie, o czym świadczy choćby fakt zawarcia na liście płac nazwisk związanych od lat z demo-sceną. Statyczne plansze, jakie oglądamy między wyścigami, cieszą oko ładnymi renderowanymi animacjami, przygotowanymi w SVGA. Portrety przeciwników zalatują trochę modną ostatnio, mangową kreską. Wyłączając oczywiście „Duka Nuke'ema", z którym też można się zmierzyć, a który, jak wiadomo, jest jedyny w swoim rodzaju. Oprawa jest po prostu O.K. Wszystkich sadystów ucieszy z pewnością fakt, że stojących przy trasie kibiców można przejeżdżać. Zostają po nich krwawe plamy, zaś nasze cztery kółka rysują potem na asfalcie twarzowy, czerwony szlaczek. Obrzydliwe, ale jakie fajowe. Na koniec punkt trzeci, czyli grywalność. No i tu też nie ma na co narzekać. Gierka raczej znudzić się nie zdąży, bo przejść ją można w jeden wieczór. Przeciwnicy są kompletnymi bezinteligentami, jeżdżą bez głowy i czegoś, co Amerykanie nazywają „balls", więc ukończenie wszystkich tras na pierwszym miejscu to pestka. Drugi raz kończyć mi się jej nie chciało. Najbardziej żałuję, że twórcy nie dodali do gry trybu dla dwóch graczy na podzielonym ekranie, podobnego do tego z „Micro Machines". Zasadniczy błąd, za który obniżam ocenę. Ten jeden wieczór z „Death Rally" spędziłem dość miło. Ale to chyba trochę za mało. Ogólnie rzecz biorąc – prościutka zręcznościówka. Pograć można. Polecam szczególnie młodszej części widowni. ***Piotres***

Grafika 75% Grywalność 60%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

Typowa zręcznościówka. Prosta, efektowna i przyjemna gierka na jeden wieczór, która może się szczególnie spodobać dzieciakom.

WERDYKT 60%

Test Drive: Off Road



Zdyszany dźwigam olbrzymią skrzynkę z narzędziami. Chwilę później do garażu wnoszę wielkie sprężyny, a później wtaczam koła pożyczone z pobliskiego kombajnu. Co robię? Przebudowuję swego malucha na wersję terenową.

Firma Accolade jest dla wielbicieli komputerowych wyścigów mniej więcej tym samym, czym Id Software dla ludzi wyznających strzelaniny 3D. Pamiętacie jeszcze zapierającą dech w piersiach jazdę przy grafice karty EGA i entuzjastycznych buczeniach generowanych przez kartę dźwiękową „bzyczek"? Taki był „Test Drive", jedna z moich pierwszych gierek wyścigowych. Ta trylogia zawsze uważana była za krok milowy w rozwoju gatunku. Ale jakoś ostatnio autorzy z Accolade długo milczeli, wydając produkty raczej średniej jakości. Jednak od kiedy firma trafiła pod skrzydła super giganta Eidos, ma szansę znów odzyskać utraconą pozycję ma rynku. Ich najnowsza produkcja – „Test Drive: Off Road" to wyścigi pozwalające nam zasiąść za kierownicą fantastycznych pojazdów, które od zawsze przyciągały łakomy wzrok kobiet (oj tak – Mała). Mowa oczywiście o samochodach terenowych z napędem na cztery koła. W najnowszym „Test Drive" ścigamy się Jeepem Wranglerem (mój faworyt), Land Roverem Defender 90, Chevroletem K1500 Z71 oraz mgliście mi znanym Hummerem.

Menusy pozwalają nam rozpocząć zabawę w treningach, lidze kombinowanej (różne woziki po różnych trasach), bądź też lidze ściśle firmowej (czyli tylko wybrana marka pojazdów). W tej pierwszej mamy do zdobycia 6 pucharów, w drugiej zaś 4. Do wyboru zaś jest cztery wcześniej wspomniane pojazdy, plus bonusowe, dochodzące po zakończeniu danej ligi. Całość odbywa się na 12 różnych trasach, więc jak widać, nudzić się nie będziemy. Teraz to co najważniejsze, czyli oprawa. Łał, łał, miodzio. Na szybkim sprzęcie (zaznaczam, szybkim), w SVGA, gra prezentuje się wyśmienicie. Wszystkie tekstury dopieszczone są do granic możliwości, zaś efekt pikselowatości zredukowano do minimum. Grafika jest w pełni trójwymiarowa, trasy są zbudowane przestrzennie (to znaczy raz jest wyżej, raz niżej, to się wspinamy na górkę, to znowu skaczemy w powietrze) i z pomysłami. Czasem jedziemy po krawędzi wzniesienia, to znów pędzimy wzdłuż torów kolejowych wąskim jarem, aby za chwilę po przewróconych pniach drzew zsunąć się gwałtownie kilka metrów niżej. Panuje całkowita dowolność tego, którędy postanowimy dotrzeć do mety. Ważne jest jedynie, aby zaliczać po drodze wszystkie checkpointy. Oczywiście najlepiej jest podążać wzdłuż w miarę utwardzonej drogi, ale nierzadko udaje się skorzystać z jakiegoś skrótu. Co ciekawe, potrafią to zrobić także i nasi przeciwnicy, a z tym spotykam się w grach wyścigowych po raz pierwszy. Jazdę możemy obserwować z 9 różnych ujęć kamery. Polecam szczególnie te bardziej oddalone. Tam czasem zdarza się, że rosnące przy trasie drzewa zasłaniają na chwilę widok – jak w prawdziwej transmisji telewizyjnej. Zabrakło mi tylko dwóch rzeczy – po pierwsze – otoczenie torów jest za bardzo sterylne. Dlaczego nie ma kibiców??? Ja chcę kibiców!!! Dlaczego w pojazdach nie ma kierowców, hę? Duchy czy co? Brakuje też trochę różnych tablic reklamowych etceatera. Znacznie lepiej rozwiązane to było w „Monster Truck Madness" z Microsoft, gdzie w okolicy stały helikoptery, karetki, a w pobliskim miasteczku znaleźć można było nawet stację benzynową, czy koryto na wodę przed stodołą (przykład ekstremalny). Bardzo kiepsko zostały także pokazane uszkodzenia pojazdów – po uderzeniu w coś z karoserii sypią się trójkąty, a na teksturze drzwi pojawia się lekkie zarysowanie. Ja nie wierzę, że po czołówce z drzewem (po skoku), jedynie lakier delikatnie się zadrapie. A w ogóle to w „Test Drive Off Road" szwankuje realizm. To bardziej wyścigi zręcznościowe niż symulator. Nie zauważyłem na przykład wręcz obowiązkowego ostatnio warsztatu, gdzie można wyregulować przełożenie skrzyni biegów, czy twardość zawieszenia. Rozumiem, że autorzy postawili na rozrywkowość swego produktu, i wcale nie mam im tego za złe, bo miodność gierki aż kłuje w oczy. Tylko po co całe to gadanie o procedurach w czasie rzeczywistym, liczących interakcję podwozia z podłożem, dbałości o osiągi techniczne, bla bla bla bla bla bla? O oprawie dźwiękowej pisał nie będę, należy przekonać się samemu. Wszelkie efekty są bardzo ciekawe i odpowiednie dla tego typu wyścigów. Zwracam tylko uwagę na muzykę, przygotowaną przez grupę Gravity Kills, która faktycznie po prostu kills.



Cóż, wypada mi jedynie polecić Wam najnowszy produkt Accolade (obok mnie stoi Dystrybutor z naładowaną spluwą, więc czy mam inne wyjście? – żartuję of kors). Ta gierka zachwyciła mnie swym wykonaniem, a grywalność nie pozwoliła wstać od monitora aż do czasu odcięcia przez moją mamusię prądu (po trzech dniach zażądała kategorycznie, abym coś zjadł). I znów wystawiam wysoka notę. A tak bardzo chciałem się do czegoś przyczepić. Faktem jest jednak, że „Test Drive Off Road" wyprzedza konkurencję w postaci bardzo dobrego „Monster Truck Madness" o co najmniej o jedno okrążenie, zaś kiepskiego „Hardcore 4x4" zostawia daleko w tyle. ***Piotres***

INFO

Wydawca:	**Eidos**
Producent:	**Accolade**
Data wydania:	**Maj**
Cena:	**Tel.**
Dystrybutor:	**[illegible]**
Platforma:	**PC, PSX**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, [illegible] RAM, 2xCD-ROM**

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 50% Dźwięk 85%

Znakomita grafika i dźwięk oraz grywalność sprawiają, że jest to gierka, którą po prostu musisz mieć. Musisz też mieć P166.

WERDYKT 86%

Reloaded

Magpie, The Consumer, Butch, Cap'n'Hands, Mamma [redacted] największe świrusy [redacted] Wszechświecie, których religią, hobby oraz rozrywką jest zabijanie wszystkiego [redacted] się rusza. Może się do nich przyłączysz?



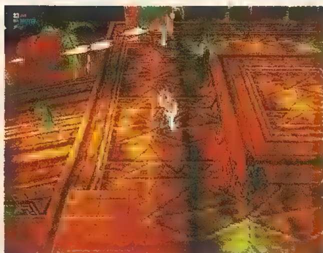
Najpierw była kosolowa gierka „Loaded". W Europie przyjęto ją bez przesadnego entuzjazmu, zaś „krwistość" i niczym nie skrępowana przemoc w niej się pojawiająca stała się powodem zakazania sprzedaży tej gry m.in. w Niemczech. Za to Ameryka oszalała na punkcie tej „rozwalanki" co stało się wystarczającym powodem dla autorów do kontynuacji tego tytułu. Tak więc powstała „Reloaded", jeszcze bardziej „krwawa" od swego pierwowzoru. Gra doczekała się też wersji pecetowej, którą to właśnie poniżej zrecenzuję.

„Reloaded" kontynuje fabułę przerwaną w części pierwszej. Otóż niejaki FUB (super złoczyńca?), którego wszyscy chcieli zabić, ucieka przed prześladowcami (co prawda tylko jako mózg, ale dobre i to) i trafia na planetę zamieszkałą przez zdegenerowanych artystów. Szybko opanowuje ciało oraz umysł jednego z nich i już jako C.H.E.B. wprowadza w życie wszelkie okropności, jakie tylko przyjdą mu do głowy. Przeciwko niemu występują wyżej wymienione sympatyczne osoby, właściwie nie wiadomo dokładnie z jakiego powodu. W każdym razie to właśnie Ty Graczu będziesz kierował poczynaniami jednej z nich.

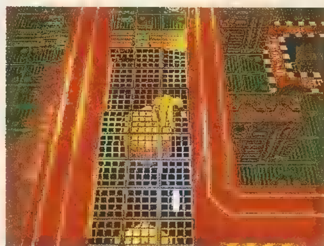
„Reloaded" to doskonały przykład tego, co może zaoferować nam konsola: mnóstwo strzelania, mało myślenia i odlotowa grafika! Naprawdę, to co widać na ekranie PC niewiele odbiega od jakości konsolowej. Szczególnie jeżeli gramy w trybie wysokiej rozdzielczości. Niestety, jej grywalność można właściwie ocenić dopiero na komputerze klasy Pentium i to dość szybkim. Na słabszym sprzęcie „Reloaded" będzie chodzić, ale wtedy musimy zrezygnować ze wszystkich „bajerów" i zadowolić się rozdzielczością 320x200 i 256 kolorami. Wszystko się będzie poruszało nawet dość szybko, ale pikseloza jest taka, że momentami trudno odróżnić postać bohatera od podłoża. Gra stylem przypomina „Hulka", tylko w rzucie izometrycznym. Doskonale ukazano trójwymiarowość pola akcji. Niestety beznadziejnie przygotowano „odgłosy": coś jakby jęki puszczane w coraz wolniejszym tempie, po prostu dno! Sytuację dźwiękową ratuje muzyka techno, szkoda tylko, że poszczególne motywy mało różnią się między sobą. W porównaniu z pierwszą częścią Autorzy rozwinęli sekwencje dziejące się na zewnątrz budynku. Jak na razie jednak, bardziej podobają mi się te wewnątrz pomieszczeń: o wiele więcej się tam dzieje i wzrasta poziom niebezpieczeństwa. Mimo że myślą przewodnią „Reloaded" jest rozwalanie wszystkiego, co się da, trzeba też pamiętać o zadaniach, których pomyślne wykonanie decyduje o ukończeniu misji. Nie są one co prawda specjalnie skomplikowane – ot choćby coś znaleźć i przynieść określonej osobie, która w zamian odda Ci przysługę, albo likwidacja bariery laserowej, aby móc dostać się do kosmicznego statku. Najczęściej musimy odszukać różne klucze i drogę w labiryncie pomieszczeń. Dlatego też warto korzystać z paneli informacji oraz próbować rozmawiać ze wszystkimi, którzy nie chcą Cię zabić. Zwracaj też uwagę na drzwi z szyldami (nie są tylko graficzną ozdobą, ale prowadzą do nowych pomieszczeń) oraz teleporty. Kiedy trafisz w ślepą uliczkę, rozejrzyj się za wielkim zielonym klocem – po rozwaleniu go często okazuje się, że w środku jest winda.

INFO	
Wydawca:	Gremlin
Producent:	Gremlin
Data wydania:	Już jest
Cena:	135.00
Dystrybucja:	IPS/Licomp
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS





Gra jest zabójcza dosłownie i w przenośni. Nie należy przesadnie angażować się w walkę. Jeśli chcesz przeżyć, musisz szybko się poruszać i skoncentrować na celu misji. Jeżeli za długo będziesz stał w jednym miejscu, to szybko otoczy Cię tłum nieprzyjaciół i jeszcze szybciej wykończy. Wróg potrafi nawet korzystać z różnych urządzeń, np. wind, żeby tylko znaleźć się blisko Ciebie. Rozbryzgane ciała na podłodze, to najczęstszy widok, zaraz po promieniach laserowych i innych pociskach lecących w Twoją stronę. Gra ma dużo beztroskiej brutalności, po prostu nie zastanawiamy się nad stosami trupów, bo tylko tak można przetrwać. Gracz może nawet być karany (obciach punktów) jeżeli nie był dostatecznie bezwzględny w zabijaniu! Dlatego też jest to gra doskonała do „wyżycia" się po ciężkim dniu, ale tylko dla Graczy z właściwym zrozumieniem takich gier. Nie jest ona przeznaczona dla dzieci ani osób, które lubią być głupio agresywne nie tylko przed ekranem komputera. Już słyszę te śmiechy i protesty, że takie gadki, to do amerykańskich małolatów, a nie do nas. Nie twierdzę, że zaraz ktoś będzie latał z giwerą po ulicy, ale np. przedszkolak po takiej gierce z o wiele mniejszymi oporami przyładuje koledze w nos za to, że ten pokazał mu język. Dodatkową atrakcją w „Reloaded" jest możliwość jednoczesnego grania dwóch osób. ***Agnes***

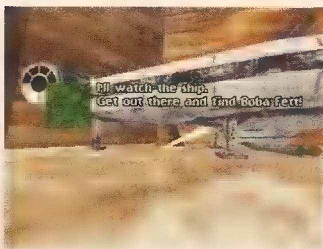


Grafika 95% Grywalność [redacted]
Oryginalność 60% Dźwięk 58%

Krwawa rozwalanka w pięknej oprawie graficznej. „Reloaded" jest doskonała dla wszystkich chcących odreagować stresy.

WERDYKT 85%







Shadows of Empire

Natychmiast wstałem z kinowego fotela, gdy pojawiły się napisy końco-[redacted]. Gdy wracałem [redacted] domu, grzmiał mi [redacted] uszach dźwięk przelatujących Tie Fighterów, [redacted] przed oczami majaczyły obrazy walk. „Imperium Kontratakuje" jest jedyną częścią „Gwiezdnych Wojen", [redacted] której rebelianci dostają [redacted] tubę. Zapragnąłem się zemścić. Jak się okazało, wystarczyło tylko włączyć „Shadows of [redacted] Empire".

INFO	
Wydawca:	Nintendo
Producent:	LucasArts
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	[redacted]
Dystrybucja:	Lucas Toys
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Szczerze mówiąc, zastanawiające jest to, w jaki sposób udało się Lucasowi zrealizować tak doskonały film. Trzy części „Star Wars" między siedemdziesiątym siódmym a osiemdziesiątym piątym rokiem przyniosły gigantyczne dochody. Teraz „Gwiezdnymi Wojnami" karmi się młodsze pokolenie, a to za sprawą wersji specjalnej. Komputerowe adaptacje tej trylogii okazały się strzałem w dziesiątkę. „X-Wing" to zdecydowanie najdoskonalszy kosmiczny symulator jaki kiedykolwiek stworzono. „Dark Forces" omal nie zdetronizowało „Dooma". „Rebel Assault" to doskonała zręcznościówka. A jak będzie wyglądało połączenie tych dwóch ostatnich tytułów? Tak jak „Shadows of the Empire". Oczywiście na początku gry atakuje nas znane nam logo, a za chwilę przygrywa muzyka i zaczynają płynąć napisy w głąb ekranu. Już, co poniektórym wiarusom łezka kręci się w oku. Ściskam mocno pada, czekając na właściwe mięsko. Cholera, i znowu daje znać o sobie brak CD-ROM-u w Nintendo. Zamiast intra są statyczne obrazki. Nieważne, pozostaje nadzieja, że gra będzie wyglądała jak film. Ba! I nie zawiodłem się. To co zobaczyłem, przeszło moje oczekiwania. Pomyślałem, że jestem znowu w kinie. Tysiące kolorów odpowiednio dba o moje oczy, super płynna animacja opiekuje się zmysłami ruchu, a rewelacyjna muzyka pieści uszy. O rany! Tego było mi trzeba. „Shadows of the Empire" podzielono na dziesięć części. Odpowiednio zadbano o gracza, to też w każdym etapie mamy inny cel i rodzaj zabawy. Zaczynamy za sterami snowspeedera i toczymy walkę w obronie bazy rebeliantów na lodowej planecie Hoth. W drugim epizodzie akcja toczy się z perspektywy pierwszej osoby, a'la „Doom". Musimy uciec z Echo Base. Kierujemy naszym bohaterem (Dashem) rozwalając Storm Trooperów (o tym marzyłem). Będziemy się jeszcze przedzierać przez pole asteroidów, zawitamy do imperialnego miasta, a na końcu stoczymy walkę o gwiezdny port Sky Hook. Oczywiście są lepsze części i gorsze. Najbardziej do gustu przypadły mi części: pierwsza i ostatnia. Nie oznacza to, że pozostałe są cienkie jak d... węża, ale też nie zachwycają, jak te wyżej wymienione. [redacted]



Grafika 88% Grywalność 789%
Oryginalność 60% Dźwięk 95%

Jeśli podobała Ci się któraś z części „Rebel Assault", to oszalejesz. Fani „X-Winga" będą niestety trochę mniej ukontentowani.

WERDYKT 89%

3 Czaszki Tolteków

Przygodówkowy western [redacted] wesoło, czyli innymi słowy połączenie „Freddie Pharkasa" Sierry z „Monkey Island" LucasArtsu. Uczciwość każe mi [redacted] dodać, że niespecjalnie udane.







Rok 1866, Arizona, okolice miasteczka Big Town. Nasz bohater, kowboy Fenimore Fillmore, o wyglądzie typowym dla „tego dobrego" tzn. biały koń, głupia gęba, dziwaczne ubranie, przemierzał właśnie bezkresne równiny, gdy nagle natknął się na strzelaninę, w której trzech bandziorów, z podziwu godną wytrwałością, usiłowało pozbawić życia zajadle broniącego się, starszego człowieka. Fillmore bez chwili namysłu przyłącza się do zabawy i, korzystając z przewagi jaką daje mu zaskoczenie, przepłasza bandytów. Starszy pan, Buck, w podzięce za ocalenie życia, zdradza mu tajemnicę 3 złotych czaszek – klucza do skarbu Tolteków, po czym ginie po wypiciu płynu na porost włosów, który to nasz bohater, oczywiście całkowicie przypadkowo, podaje mu zamiast lekarstwa.

W ten oto sposób Fenimore zostaje sam na sam z sekretem i jedną ze złotych czaszek, odziedziczoną po zmarłym „na niestrawność" Bucku. Bardzo szybko też, a praktycznie to w ogóle bez namysłu, postanawia spełnić ostatnią wolę Bucka i odnaleźć skarb, co w sposób typowy dla wszystkich przygodówek wplątuje go w skomplikowaną intrygę z udziałem niebezpiecznych mnichów, szalonych wojskowych, rewolucjonistów, Apaczów i różnych innych indywiduów ze świata westernów rodem.



INFO

Wydawca:	**Warner interactive**
Producent:	**Revistronic**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Tel.**
[redacted]ja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS**

O oprawie graficzno-dźwiękowej gry można w zasadzie powiedzieć tylko tyle, że jest i to w miarę porządna, chociaż jak na dzisiejsze standardy, raczej uboga.

Miłą niespodziankę sprawia za to grywalność „3 czaszek Tolteków". Na każdym kroku dają się co prawda zauważyć elementy „ściągnięte" z „Monkey Island": podobny interfejs, takie samo traktowanie wszystkiego i wszystkich z lekkim przymrużeniem oka, wręcz identyczne sposoby rozwiązywania co poniektórych zagadek, ostatecznie jednak, ponieważ efekt końcowy jest całkiem udany, można wybaczyć to „podpatrywanie mistrza". Łamigłówek w grze jest więc naprawdę sporo i przynajmniej część z nich wymaga od gracza odrobiny namysłu i umiejętności kojarzenia faktów – już to samo w sobie jest bardzo chwalebne. Gierka jest także pełna humoru i chociaż trudna zarykiwać się przy niej ze śmiechu, to jednak podczas zabawy cały czas panuje przyjemna, wesoła atmosfera. Jedynym jej minusem jest tu brak jakiejś ciekawszej historii, która by się rozwijała w miarę postępów gracza. Bez tego gierka prezentuje się jak ciąg połączonych ze sobą łamigłówek, które niestety nie są w stanie wciągnąć i głębiej zainteresować grającego, tak jak by to było w przypadku porządnej fabuły.

„3 czaszki Tolteków" ma jednak jedną cechę, która w sposób zdecydowany wyróżnia ją spośród wielu innych gier obecnych na rynku. Otóż staraniami jej polskiego dystrybutora, została spolszczona. Nie jest to co prawda pełna lokalizacja, jak w innej grze wydanej przez Optimusa „Bud Tucker In Double Trouble", a jedynie możliwość wyświetlania na ekranie polskiego tekstu do dialogów słyszanych w oryginale, tym niemniej jest to już jednak coś – ostatecznie zagraniczne przygodówki mające polską wersję językową można policzyć na palcach jednej ręki. Szkoda tylko, że samo tłumaczenie dalekie jest od doskonałości i daje się w nim znaleźć wszelkie rodzaje błędów – od stylistycznych do gramatycznych, a w kilku miejscach nieprawidłowe tłumaczenie wręcz utrudnia rozwiązanie łamigłówki, ogólnie rzecz biorąc jednak, da się to przeżyć.

Podsumowując, „3 czaszki Tolteków", jeśli tylko ktoś nie nastawił się na grę wybitną i super wspaniałą, są w stanie zapewnić kilkanaście godzin przyjemnej zabawy. Nie jest to co prawda gierka, do której chciałoby się później wielokrotnie wracać, ale (co najistotniejsze) mogą w nią pograć nawet osoby nie władające językiem angielskim. ***Patrycja***

Grafika 58% Grywalność 69%
Oryginalność 48% Dźwięk 60%

Całkiem sympatyczna, choć przeciętna gierka. Gdyby nie jej polska wersja, najprawdopodobniej przeszłaby zupełnie nie zauważona.

WERDYKT 67%

INFO

[redacted]	U.S. Gold
Producent:	U.S. Gold
Data wydania:	Już jest
Cena:	110.00
Dystrybucja:	Mirage
[redacted]	PC
Wymagania Techniczne:	386DX
VGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB/GUS	





Touche

XVII-wieczna Francja. Czas intryg, pojedynków, niewyjaśnionych [redacted] derstw i potajemnych [redacted] miłosnych. Epoka historycznych wydarzeń i konfliktu między Królem Francji, [redacted] kardynałem Richelieu. Tło przygód słynnych Muszkieterów: Atosa, Portosa, Aramisa i d'Artagnana [redacted] jeszcze jednego, może troszkę mniej sławnego, Geofroia Le Bruna.



Uczestnicy ostatniej Gambleriady zapewne doskonale pamiętają te dość liczne rzesze graczy, oblegające stanowiska z komputerami na stoisku firmy Mirage. Działo się tak za przyczyną prezentowanych tam gier, m.in. „Tomb Raidera" i „SmerfówPL", które stały się przebojami. Obok nich pojawiło się także demo spolszczonej wersji przygodówki „Touche – The Adventures of the 5th Musketeer", która miała w najbliższym czasie trafić do sklepów. Niestety, trochę się to przeciągnęło, ale koniec końców gra ujrzała wreszcie światło dzienne i teraz już każdy Polak, umiejący czytać we własnym języku, może wziąć udział w eskapadzie rodem z XVII-wiecznej Francji.



Przypomnę tylko, że w grze kierujemy poczynaniami Geofroia Le Bruna, młodego i przystojnego sierżanta z oddziału muszkieterów. Zabawę zaczynamy w jednym z francuskich miasteczek, do którego przybył nasz bohater, by zaciągnąć się na służbę wojskową w miejscowym regimencie. Przygoda nie daje długo na siebie czekać. Zadaniem Geofroia staje się odnalezienie prawdziwego zabójcy szlachcica De Peuple, odzyskanie testamentu zamordowanego i dostarczenie go prawowitemu Królowi Francji. Naszemu Muszkieterowi przyjdzie pokonać wiele przeciwności, od kłopotów natury finansowej, po sługusów Kardynała, a nawet moce piekielne! Pojawia się także wątek miłosny: Geofroi straci serce i głowę dla pięknej Juli, córki notabla. W poszukiwaniach towarzyszy naszemu bohaterowi sługa Henri, którego specjalnością jest jedzenie i lenistwo oraz cięte poczucie humoru. Mimo niewielu zalet, jest naprawdę pomocny w wielu sytuacjach.

Gra powstała dwa lata temu i już wtedy odstawała na tle innych „modnych" przygodówek – dla jednych na plus, dla innych na minus. Autorzy gry sięgnęli do klasyki i sprawdzonych wzorców. „Touche" ma wiele z „Monkey Island 2" – wystarczy przyjrzeć się postaci Geofroia czy sposobowi wędrowania po Francji. To tak jakby Treepwood zmienił ubranie, szerokość i długość geograficzną oraz nieco epokę. Ładna, „rysowana", kolorowa grafika w trybie SVGA i ponad 50 renderowanych teł dodaje grze uroku i wcale nie żałuje się, że nie jest to kolejna „napakowana" graficznie przygodówka z mnóstwem renderowanych filmików. W grze napotkane postacie mają własne życie (podobny chwyt zastosowano w „Lure of the Tempress") – w dzień karczmy są puste, za to zapełniają się tłumem gości wieczorami, z kolei większość sklepów i budowli jest zamknięta w nocy. Zagadki nie są trudne, chociaż nie brakuje w nich tradycyjnie absurdalnych rozwiązań, takich jak np. pozbycie się ciała poprzez schowanie go do kieszeni. Jeżeli napotkamy jakieś trudności, wystarczy tylko podsłuchiwać okoliczne rozmowy i szczegółowo wypytywać postacie. Często użycie kwestii, pozornie nie związanej z tematem konwersacji, dostarczy nam wskazówek lub spowoduje pojawienie się nowych pytań w naszym repertuarze. Nie musimy także obawiać się, że któreś z naszych działań spowoduje śmierć Geofroia. Jedynym zagrożeniem jest niestety „mocna" liniowość gry i jeżeli nie wykorzystamy szansy zrobienia czegoś w danym miejscu (np. w pokoju Julii) to znajdziemy się w sytuacji bez wyjścia. Dlatego też warto zapisywać się często lub przynajmniej przed czynnością, której nie jesteśmy pewni.

Tym, co odmładza i dodaje atrakcyjności grze, jest oczywiście spolszczenie wszystkich dialogów i nazw (kwestie mówione są po angielsku). Dopiero teraz możemy w pełni docenić humor słowny i sytuacyjny oraz dokładnie zrozumieć zawiłości intrygi. Tłumaczenie jest na wysokim poziomie: poprawny, zrozumiały styl, brak błędów (parę literówek), tekst właściwie oddaje wszystkie niuanse słów angielskich, postarano się także o to, by żarty i gry słowne były zrozumiałe dla polskiego gracza. Szkoda, że nie można regulować szybkości pokazywania się tekstów: młodsi gracze mogą nie nadążać z ich czytaniem. Zapewne przygody Piątego Muszkietera będą się sprzedawać jak świeże bułeczki, gdyż na naszym rynku jest wciąż bardzo duże zapotrzebowanie na polskie wersje gier.

Agnes

Grafika 70% Grywalność 76%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

Gra dla każdego, bo po polsku. „Touche" czerpie wiele z klasyki przygodówek, jednocześnie zachowując swój własny styl.

WERDYKT 78%

INFO

Wyd[redacted]	GTE Entertainment
Producent:	Cyberflix
Data wydania:	Już [redacted]
Cena:	134.00
Dystrybucja:	Techland
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX2
SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Windows	



Titanic

Titanic, statek, który podczas swego pierwszego rejsu zderzył się z górą lodową i zatonął, pociągając [redacted] sobą [redacted] większość [redacted] swych 2000 pasażerów, jest chyba najbardziej znanym okrętem świata.

Sądzę, że nie ma osoby, która by nie znała, choć w przybliżeniu, historii tego „niezatapialnego" giganta oceanów. Nic w tym zresztą dziwnego – tragedia takich rozmiarów jest nie tylko wstrząsająca, ale też i poruszająca wyobraźnię. Do tej pory powstały dziesiątki książek, filmów, nawet prac naukowych za swój temat mających zatonięcie Titanica. Ostatecznie przyszedł też czas na grę komputerową, której akcja będzie osadzona na pokładzie skazanego na zagładę statku. Ze swoim bohaterem spotykasz się po raz pierwszy w Londynie, w roku 1942, tuż przed niemieckim bombardowaniem. Czasu starcza jedynie na pobieżne przejrzenie zawartości biurka, po czym całym budynkiem wstrząsa potężna eksplozja, a Ty, czy to w wyniku szoku, czy też czego innego, cofasz się w czasie do wieczora owego fatalnego dnia, 14 kwietnia 1912, kiedy to, tak jak i większość pozostałych osób na pokładzie Titanica, nie mając pojęcia, co się wydarzy już za parę godzin, spokojnie zajmowałeś się swoimi sprawami. Twoje nowe „ja" wciąż jednak pamięta tę noc, podczas której zawaliłeś swą misję i stałeś się byłym tajnym agentem Jej Królewskiej Mości. Teraz, niespodziewanym zbiegiem okoliczności, los dał Ci drugą na szansę na poprawienie popełnionych błędów. Na początek musisz się więc spotkać ze swoim kontaktem (czego wcześniej nie zrobiłeś) i dowiedzieć się, co jest właściwie Twoją misją. Gdy już posiądziesz tą wiedzę, akcja rusza gwałtownie do przodu, zapętla się i już wkrótce znajdziesz się w samym sercu wielu połączonych ze sobą intryg, szukając trzech przedmiotów, które są w posiadaniu pewnych wpływowych osób, a które mogą wpłynąć na przyszłe losy świata.

Niestety brzmi to bardziej interesująco niż jest w istocie, gdyż większość łamigłówek, jakie napotkasz podczas gry, będzie polegać głównie na porozmawianiu z daną postacią, wykonaniu tego co sobie zażyczy, w zamian za co dostaniesz potrzebną Ci informację, przedmiot lub usługę i tak w kółko, aż do znudzenia. Bardzo przypomina mi to sytuację z wielu RPG-ów, gdzie większość zadań również na tym się zasadza: znajdź czarodziejowi magiczną różdżkę, a on Ci powie, gdzie ukryty jest zaklęty miecz. Sytuacji nie poprawiają pojawiające się od czasu do czasu zadania, polegające na czym innym, np. odszyfrowanie wiadomości, wysłanie telegramu, wyregulowaniu ciśnienia w kotłach, wygraniu pojedynku na szpady, ani też fakt, że w drugiej części gry (po uderzeniu w górę lodową), gra toczy się w czasie rzeczywistym, a Ty dosłownie ścigasz się z czasem, usiłując wykonać do końca swą misję i jednocześnie uciec z pogrążającego się w odmętach statku. Po prostu wszystko jest nijakie i nie wciągające. Pewien wpływ ma na to grafika i muzyka, które – delikatnie mówiąc – nie są oszałamiające. Ograniczona swoboda poruszania się, zamknięty dostęp do większej części statku, całkowicie nieruchome postacie bohaterów i brak animacji w tle, wywierają raczej przygnębiające wrażenie. Poważnym błędem autorów „Titanica" jest też niezamieszczenie w grze tego typu najmniejszej nawet bazy danych o samym statku, jak też i jego pasażerach oraz przebiegu katastrofy. Takie informacje są, i owszem, na stronie WWW firmy GTE Entertainment poświęconej grze „Titanic", skąd faktycznie można się dowiedzieć wielu naprawdę interesujących faktów – tylko dlaczego ktoś nie wpadł na „genialny" pomysł zawarcia tych wiadomości w grze?



W rezultacie „Titanic", mimo iż jest grą nieliniową, w której to, co gracz zrobi, [redacted] czego nie, faktycznie ma wpływ na dalszą akcję i prowadzi w rezultacie do ośmiu różnych zakończeń (zdradzę, że w jednym z nich zapobiega się wybuchowi I wojny światowej) i mimo iż rozgrywa się na najsławniejszym okręcie świata, jest grą mogącą głębiej zainteresować co najwyżej prawdziwych fanatyków Titanica. ***Patrycja***



Grafika 76% Grywalność 72%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Kolejny przykład [redacted] to, że dobry pomysł (umieszczenie akcji na Titanicu), niekoniecznie musi zaowocować dobrą grą.

WERDYKT 71%

Strife



Znudził Ci się „Doom"? Twoja maszynka nie daje sobie rady z „Quakiem"? A może oprócz strzelania chcesz też trochę pomyśleć? Jeżeli Twoją odpowiedzią jest 3xTak i nie [redacted] pod ręką żadnego z superprzebojów, [redacted] który mógłbyś pograć, pozostaje Ci ratować się taką grą jak „Strife".

Z zaciekawieniem obejrzałam intro gry, mimo że było w formie obrazków w stylu komiksowym, a nie renderowanym filmikiem, i czekałam co będzie dalej. Gdy jednak na ekranie pojawił się właściwy obszar gry, nieomal nie wyłączyłam komputera na widok wystroju graficznego. Jednak postanowiłam dać gierce szansę, bo bardzo możliwe, że ma jednak w sobie to coś. I rzeczywiście, zrobiło się nawet ciekawie. Udało mi się nawiązać rzeczowe rozmowy z tubylcami, co znaczyłoby, że są oni obdarzeni inteligencją, a nie tylko bandą krwiożerczych stworów, które trzeba najpierw likwidować, a dopiero potem pytać czy bolało.

Wbrew temu, co sugerują autorzy, „Strife" nie jest grą RPG. Jest to kolejny klon „Dooma", zawierający podstawy gatunku, uzupełniony kilkoma elementami rodem z RPG i okraszony prostą interakcją.

W grze wcielamy się w postać najemnika, żyjącego w świecie rządzonym przez despotyczną kastę akolitów-wojowników. Nie zabrakło także rebeliantów, którym nie podoba się taki porządek rzeczy. Nadzieje na to, że oto będę mogła opowiedzieć się za którąś ze stron (niekoniecznie tą dobrą) okazały się złudne. Gra jest liniowa, a jedyne co możemy zrobić, to przyłączyć się do Frontu, czyli rebeliantów. Kiedy już to uczynimy, czeka nas szereg zadań do wykonania, a każde z nich jest krokiem w kierunku odkrycia prawdy o akolitach i paru innych osobach. Oprócz tego, dzięki wskazówkom i walce z różnymi bossami, będziemy kompletować elementy super broni energetycznej, bardzo efektywnej w walce. W tym momencie staje się jasne, dlaczego nie należy zabijać wszystkiego, co się rusza – możemy zastrzelić jakiegoś zleceniodawcę, co uniemożliwi ukończenie gry. Wprowadzenie interakcji dodało świeżości temu gatunkowi. Niestety W miarę gry, kolejne misje są coraz mniej skomplikowane i bardziej ogólnikowe. Okazuje się nagle, że już nie musimy z nikim rozmawiać, liczy się tylko eksterminacja. Postaci z którymi tak naprawdę można sensownie porozmawiać, jest z pięć – wszystkie pozostałe nas spławiają i nie są niczym innym, jak tylko tłem. Forma rozmowy także ma wiele mankamentów. Mamy niewielki wybór odpowiedzi, z daną osobą można porozmawiać tylko raz i przeważnie tylko wtedy, gdy zostaniemy do niej skierowani (liniowość!), jeżeli okaże się, że wybraliśmy złą odpowiedź, to nie mamy szansy na poprawienie błędu czy ułagodzenie rozmówcy. Najczęściej skutkiem źle wybranej kwestii jest śmierć z rąk wszechobecnych strażników. Ostrzegam przed rozmawianiem z facetem w czerwonym kubraku, w tawernie na początku gry. Jeżeli mu odmówimy, każe nas zabić, z kolei kiedy przyjmiemy jego propozycję okaże się, że później nie będziemy mogli wykonać jednego z zadań na skutek naszego czynu. Jeżeli to autorzy uważają za nowoczesną interakcję i wzorzec RPG, to nie wiem w jakim świecie do tej pory żyli. Czyżby nie zauważyli „Daggerfalla" czy „Albiona"? Także połączenie akcji w stylu „Dooma" z jednoczesnym wykonywaniem zadań I rozmowami, nie jest tak nowatorskie, jakby się wydawało. Coś takiego pojawiło się już w „Darkforces", a zostało wspaniale rozwinięte w „Cybermage".

INFO

Wydawca:	[redacted] 3DO
Producent:	Rogue Velocity
[redacted]nia:	Już [redacted]
Cena:	135.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	[redacted]
Wymagania Techniczne:	[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, SB\GUS

Jest jeszcze jedna rzecz, która nie pozwala beztrosko zabawiać się w rzeźnika. Otóż we wszelkich zamieszkałych obszarach w grze jest pełno czujników reagujących na użycie broni. Kiedy uaktywnimy czujnik, włącza się alarm, co jest jednoznaczne z atakiem wszystkich możliwych sił na naszą osobę. W czasie trwania alarmu zamknięte zostają sklepy, szpitale czy ważne stategicznie punkty, np. ratusz czy fabryka – są to miejsca, gdzie musimy się dostać, by ukończyć grę. Do dyspozycji mamy arsenał, nie mający nic wspólnego z rasowym RPG (może z wyjątkiem kuszy). Polecam wyrzutnię, granatnik I oczywiście tajemniczą super broń, która ma niewyczerpalne ładunki. Przeciwnicy stający nam na drodze są bardzo śmiercionośni, ale w sumie mało straszni; nie wnoszą atmosfery napięcia, jak w „Doomie" czy „Duke 3D", no może z wyjątkiem mechopająków, które potrafią zaskoczyć. Są to różnego rodzaju roboty i cyborgi, nawet strażnicy są tak zamaskowani zbroją, że wyglądają jak maszyny. Szkoda, że tak zminimalizowano uczucie zabijania „żywego" wroga. Tym co łączy „Strife" z RPG, a różni od „Dooma", jest posiadanie gotówki i zużywanie jej w napotykanych sklepach, szkolenie (podnosimy wartości niektórych cech, np. celność) oraz upuszczanie przedmiotów. Ciekawym pomysłem jest wybuchowa ruda oraz teleporter sprowadzający posiłki. Zaletą gry są bardzo rozbudowane tereny, po których wędrujemy. Niestety z jednego obszaru może być kilka wyjść. Na mapie zostały one zaznaczone innym kolorem – co szkodziłoby dodać jeszcze napisy, informujące dokąd dane wyjście prowadzi? Po kilku misjach nie pamiętamy już, którędy trzeba iść, żeby się dostać do interesującego nas obszaru. Bardzo mądrym posunięciem było dołączenie do gry, obok instrukcji, bardzo szczegółowej (zaznaczono nawet ważniejszych ludzi) mapki miasta, od którego rozpoczynamy wędrówkę. Czy inne lokacje nie mogły być opracowane podobnie? Albo chociaż jakiś diagram powiązań lokacji. Grając w „Strife" odniosłam wrażenie, że autorzy nie mogli się zdecydować, czy pójść w stronę RPG czy krwawej jatki. Grę tę mogę polecić chyba tylko tym graczom, którzy nie są konserwatywnymi miłośnikami żadnego z tych gatunków, [redacted] ich komputery nie są w stanie poradzić sobie z najnowszymi, wszystkożernymi programami, wymagającymi bardzo szybkich Pentium. „Strife" bardzo ratuje możliwość gry w sieci: pojawia się nieprzewidywalny czynnik ludzki, przy którym przestaje mieć znaczenie wielkość otaczających pikseli czy braki fabularne.

Agnes

Grafika 67% Grywalność 70%
Oryginalność 40% Dźwięk 65%

Uwaga, zmarnowanie dobrych pomysłów, brak konsekwencji autorów, szybko chodzi, grafika i dźwięk poprawny technicznie.

WERDYKT 70%

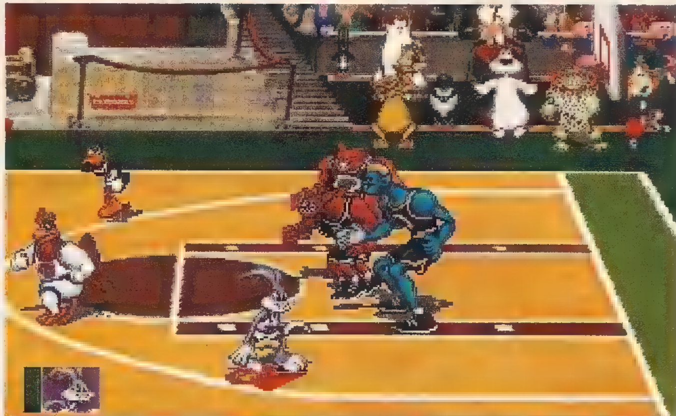


Space Jam

Co powstanie jeżeli zbierzemy razem największe gwiazdy kreskówek Warner Bros, legendę NBA, Michaela Jordana, dodamy kilka wielkich, ale głupawych stworów z kosmosu i każemy temu całemu towarzystwu grać w koszykówkę? Oczywiście zwariowany „Space Jam"!

INFO

Wydawca:	**Acclaim**
Producent:	**Acclaim**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**138.00**
Dystrybucja:	**CD-Projekt**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95**



W odległej galaktyce szef kosmicznego lunaparku postanowił przymusowo zatrudnić u siebie niejakiego Daffiego, Bugsa, Porkiego i ich kompanów z kreskówkowego świata Looney Tunes. W tym celu wysłał swoich niezbyt rozgarniętych pomocników na Ziemię. Animki, posiadające zakręcone poczucie humoru, postanowiły dać szansę dziesięciocentymetrowym najeźdźcom z kosmosu i zaproponowały rozegranie towarzyskiego meczu... koszykówki! Zwycięzca bierze wszystko. Szybko jednak okazuje się, że z tym niskim wzrostem kosmitów i ich brakiem umiejętności gry nie do końca jest tak, jak byśmy chcieli... Królik Bugs i reszta dochodzą do wniosku, że ich jedyną szansą na uniknięcie kosmicznej podróży jest Michael Jordan.

Tak w skrócie przedstawia się fabuła filmu „Space Jam", w którym na niespotykaną dotąd skalę wykorzystano połączenie gry żywych aktorów z postaciami animowanymi. Film podbił serca młodej publiczności wizualnie i muzycznie. Nie dziwi więc fakt, że bardzo szybko pojawiła się gra pod tym samym tytułem, bazująca na fabule filmu. „SJ" nie jest przygodówką z udziałem wyżej wymienionych postaci, ani też koszykówką w stylu „NBA 97" (no wiecie, te wszystkie bajery, szczegółowe zasady, różne rzuty kamer, postacie trójwymiarowe itp.), w której zamiast „ludzkich" zawodników wystąpią bohaterowie kreskówek. Prawdę mówiąc, zasiadając do gry miałam malutką nadzieję, że będzie to właśnie coś w tym drugim stylu. „SJ" można scharakteryzować jako zwariowaną, nietypową zręcznościówkę. Owszem mamy tu tytułowy mecz koszykówki, ale strategia gry sprowadza się do biegania od jednego do drugiego kosza i wrzucania do niego piłki. Bardziej to przypomina podwórkowe zawody niż mecz w hali sportowej. Próżno też dopatrywać się jakichkolwiek reguł. Tutaj wszystkie chwyty są dozwolone. Można i wręcz należy faulować na wszelkie sposoby. Jednocześnie nie musimy się obawiać, że któryś z naszych zawodników zostanie na zawsze wyłączony z gry, gdyż wszyscy uczestnicy kosmicznej koszykówki to animki, które i tak są na bakier z prawami natury oraz fizyki. Te wszystkie niesamowite rzeczy, które im się przytrafiają oraz ich jajcarskie zagrania (kto widział film albo kreskówki WB wie o co chodzi) w trakcie meczu mogą przyprawić o niepohamowany rechot (tajna broń przeciwnika?), a przede wszystkim dodają grze miodności. Nawet widownia dorzuca trochę od siebie. Wielka szkoda, że kolorowa i urozmaicona grafika gry wyświetlana jest w trybie low-res. Niska rozdzielczość powoduje efekt „ząbatych" konturów, przez co animowani bohaterowie kreskówek wiele tracą ze swego uroku osobistego.

Gra dla wszystkich mających fioła na punkcie kreskówek braci Warner oraz koszykówki.

Do wyboru mamy drużynę Looney Tunes (Bugs i paczka) lub Monstars (to ci z kosmosu). Max do gry może przystąpić 6 zawodników. Drużyna składa się z 2 lub 3 zawodników. W trakcie meczu poruszamy tą postacią, która ma w danej chwili piłkę. Oczywiście sami możemy dokonać wyboru zawodników do naszej drużyny, kierując się własnymi upodobaniami lub charakterystykami postaci, na które składają się: szybkość, celność, rzutów i umiejętność przechwytywania piłki. Wprowadzono także opcję turbo (chwilowe przyspieszenie) oraz faul. Pojedynczy mecz jest podzielony na 4 tury. Pomiędzy nimi możemy dokonać wymiany zawodników oraz spróbować szczęścia w jednym z zadań zręcznościowych, takich jak np. wyścig Speedy Gonzalesa czy strzelanina Sama Yosemite, których pomyślne ukończenie zaowocuje różnorodnymi bonusami dla naszej drużyny. I tak na przykład, jeżeli weźmiemy udział w zamieszaniu w szatni, to będąc animkiem możemy zdobyć super eliksir, zwiększający umiejętności naszych zawodników itp. W ten sposób w „SJ" umieszczono 5 dodatkowych mini-gier, wymagających sporego refleksu i zręczności. Możemy także zdecydować się na turniej międzygalaktyczny. W tym przypadku kierujemy drużyną Looney Tunes przeciwko Monstars. Żeby wygrać, musimy zwycięsko rozegrać 5 meczów pod rząd. W „SJ" istnieje opcja multiplayer. ***Agnes***



Grafika 70% Grywalność 80%
Oryginalność 65% Dźwięk 60%

Gra byłaby jeszcze lepsza, gdyby poprawiono grafikę. Zbyt duży poziom trudności zadań zręcznościowych.

WERDYKT 79%





3DO Decathlon

Jeśli marzyłeś, by poczuć pod stopami czerwony żwir bieżni, zrywać się [redacted] strzał i, czując ruch każdego mięśnia, pędzić [redacted] utraty tchu [redacted] najwyższe trofeum, [redacted] jest [redacted] gra [redacted] Ciebie.

Mimo iż od ostatniej Olimpiady minął już kawałek czasu, dopiero teraz emocje, które przeżywali panowie z 3DO, wydały owoce w postaci nowej gierki. Niektórzy mogą sądzić, że nie jest to dobra polityka, gdyż właśnie w czasie trwania tego sportowego święta, gry sportowe mają największe szanse na osiągnięcie sukcesu. Musimy jednak przyznać, że „Decathlon" broni się sam.

Jak już co sprytniejsi Czytelnicy wydedukowali, „Decathlon" mieni się być wiernym odzwierciedleniem jednej z najcięższych konkurencji sportowych – dziesięcioboju. Przed zawodnikami postawione są ogromne wymagania. By im sprostać, muszą być wszechstronnie przygotowani – wytrzymali, silni, szybcy i zwinni. To nie zabawa dla mięczaków. W grze odzwierciedlają to trzy cechy: siła, odporność (stamina) i szybkość, [redacted] ich wielkość decyduje o tym, jak nasz pupil poradzi sobie z różnymi dyscyplinami. A jest ich dziesięć (kto by się domyślił?): sprint 100 metrów (100 m dash), skok w dal (long jump), strzelectwo (shot put), skok wzwyż (high jump), sprint 400 metrów (400 m dash), bieg przez płotki (110 m hurdles), rzut dyskiem (discus), skok o tyczce (pole vault), rzut oszczepem (javelin) i bieg na 1500 metrów (1500 m run). Jak łatwo się domyślić, siła zawodnika decyduje głównie o rzutach i skokach, a szybkość o biegach. Odporność zaś zapobiega zbyt szybkiej utracie sił i zryciu zębami równo przyciętego trawnika na stadionie – niezbędna w biegu na półtora kilometra.

INFO

Wydawca:	**Studio 3DO**
Producent:	**Studio 3DO**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**95.00**
Dystrybucja:	**Mirage**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**[redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, [redacted]**

Jak na dobrą grę sportową przystało, „Decathlon" opatrzony jest gustownymi menusami, podmenusami i tabelkami rekordów. Tworzenie naszego herosa (?) polega na wybraniu narodowości, koloru włosów i skóry (nie można być rasistą MaGGot) oraz wpisaniu lub wylosowaniu kodu określającego cechy zawodnika. Kiedy już mamy swego wymarzonego gladiatora XX wieku, możemy wybrać trzy rodzaje gry: decathlon (wiadomo), training (też wiadomo) i track meet (jeśli nie wiadomo, to patrz dalej). Ta ostatnia opcja jest bardzo ciekawa. Umożliwia zaprojektowanie własnego spotkania (taki sportowy edytor). Można tu wybrać dyscypliny, w których chcemy uczestniczyć i ich kolejność.



Mimo iż nie jesteśmy miłośnikami sportu, a nawet gier sportowych, „Decathlon" naprawdę nas wciągnął. Niewątpliwą zaletą tej gry jest duża dynamika, podkreślona przez funkcjonalny interface użytkownika. Grę obsługuje się wygodnie na wszelkie sposoby. A wiadomo, że najważniejsza w gierce sportowej jest prosta, szybka i przyjemna obsługa, bo bez niej nawet największy supermegahit będzie najwyżej przeciętny. Widać programiści z 3DO uczą się na błędach konkurencji, ku uciesze pospólstwa (graczy). Także oprawa graficzna jest szałowa. Bije na głowę podobne produkcje, nawet sprzed kilku miesięcy. Animacje zawodników wyglądają naprawdę naturalnie. Przyczepić się można tylko do wyglądu trybun, które, jak na nasz gust, wyglądają zbyt płasko (za to nadrabiają krzykami). Oczywiście, największa frajda, to gra z kumplami. Tu to dopiero można poszaleć. Zwycięzcy płaczą ze szczęścia, przegrani niszczą klawiaturę – jednym słowem jak w życiu.

Konkludując, „Decathlon" to gierka jak się patrzy. Można polecić ją wszystkim – przemęczonym strategom, zirytowanym rolplejowcom, znudzonym killerom i oczywiście miłośnikom sportu. Jest to kawał solidnego softu, który warto mieć. ***Gond&MaGGoT***

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 70% Dźwięk 65%

Spędzicie przy niej wiele emocjonujących wieczorów wcielając się w gwiazdy światowego sportu i bijąc rekordy.

WERDYKT 84%

INFO

Wydawca:	**Microsoft**
Producent:	**Microsoft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**99.00**
Dystrybucja:	**Microsoft Polska**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2**
SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win95	

Znany wszystkim Microsoft (nie uwierzymy, że ktoś może nie znać tej firmy) postanowił udostępnić nam, „zwykłym" komputerowcom, odrobinę luksusu, czyli „Microsoft Golf" – grę, która jest prawie idealnym odzwierciedleniem prawdziwego golfa. Jako że u nas golf jest jeszcze mało popularnym sportem, uznaliśmy, że każdemu przyda się trochę teorii.



Microsoft Golf

W Polsce golf jest sportem, który pojawił się całkiem niedawno. Niestety nie wszyscy jeszcze mogą sobie pozwolić na „partyjkę" tej mało popularnej u nas gry, bo kogo stać na wydatek rzędu 250 zł za godzinę spędzoną z „piłeczką i kijem".

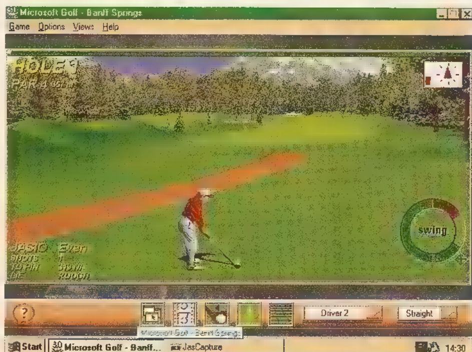
Aby poszaleć w golfa potrzebne jest kilka niezbędnych rzeczy, oto one:

Pole golfowe. Tak, tak, do golfa jest potrzebne pole i nie może być to takie zwyczajne pole. Pole do golfa powinno być porośnięte trawą, krótko przystrzyżoną, na polu tym muszą być drzewka (przecież trzeba czasami za potrzebą) oraz przydałoby się trochę zbiorników wodnych. Każde pole jest podzielone na dołki, których jest od 16 do 22, ale zazwyczaj jest ich 18. Każde pole ma kilka obszarów, od najmniej przydatnych, jak woda, do której zazwyczaj wpadała nam piłeczka, aż do obszaru z dołkiem – tam bardzo rzadko wpadała nam piłeczka.

Kije do golfa dzielą się na kilka klas. Każdy z nich jest do innego rodzaju nawierzchni pola, w zależności czy będzie to traw(k)a, czy też teren piaszczysty (bunker). W golfie używa się kijów typu

- **Wood** – jest to kij, którym zazwyczaj po raz pierwszy uderzamy z powierzchni trawiastej. Dzięki swojej budowie kij ten nadaje rotację piłeczce, dzięki czemu leci ona na duże odległości, ale za to mało precyzyjne.
- **Irons** – jak sama nazwa mówi, są to kije wykonane ze stopów lekkich metali. Dzięki swojej budowie uderzenie tym kijem powoduje, że piłeczka nie ma takiej rotacji, jak w przypadku wood, za to jest bardziej precyzyjna.
- **Putter** – tego kija używamy podczas końcowej części gry, gdy nasza piłeczka jest już blisko dołka. Uderzenie tym kijem daje celny strzał do „dziurki". Piłka już nie wzbija się w powietrze, a gładko toczy się po murawie.

Punktacja jest chyba najbardziej „zakręconą" częścią golfa. Na prawdziwym polu golfowym punkty można dostać za wszystko od postawy, do tego jak wbijamy piłeczkę do dołka. Największą liczbę punktów można dostać za umieszczenie piłeczki golfowej w dołku pierwszym uderzeniem.



Chyba starczy tej teorii, przejdźmy teraz do samej gry. Microsoft postawił w tej grze na wysoki realizm rozgrywki. Mamy w niej do wyboru kilka pól golfowych, na których możemy toczyć pojedynek z komputerem (stary oszust), albo z kumplem (ta gra jest preferowana, dlatego że mamy szansę trafić na równego sobie, a nie na mistrza). Gra wymaga od nas wielkiego zapału, gdyż jest trudna – nie będziemy ukrywać, że pierwsze rozgrywki z komputerem jeszcze śnią się nam po nocach. Komputerowi zawodnicy mają brzydkie tendencje do oszukiwania (przynajmniej w naszych odczuciach), bo kto z Was potrafi za pierwszym uderzeniem wbić piłeczkę do dołka z odległości XXX jardów, no ale to się zdarza zazwyczaj u tych najlepszych.

Grafika w grze stoi na bardzo wysokim poziomie, szczerze mówiąc dawno tak świetnej grafiki nie widzieliśmy w grach tego typu. Wszyscy zawodnicy są digitalizowani, ba mają nawet swoje cienie, co znacznie podwyższa realizm całej rozgrywki. Drzewa w grze są tak realnie zrobione, że pies MaGGoTa aż chciał mu monitor pobrudzić. Całość jest jeszcze okraszona ekstra efektami dźwiękowymi, które w połączeniu z super grafiką dają nam wrażenie, że znajdujemy się nie w domu przy monitorze, a na naturalnym polu golfowym. Animacje w „Microsoft Golfie" stoją także na bardzo wysokim poziomie, szczególnie podobały nam się w chwili padania piłeczki. Są po prostu MIODZIO. Do dużych plusów gry (przez duże P) należy także fakt, że można grać sobie po sieci, co już tak podnosi realizm, że stawia tą grę na najwyższym poziomie.

Podsumowując, „Microsoft Golf" jest grą, która pretenduje do miana gry roku w kategorii gier sportowych, a jak nie do gry roku to przynajmniej do gry kwartału. Microsoft postawił na realizm i bardzo dobrze mu się to udało. Golf ten jest po prostu super. Spędziliśmy przy nim około dwóch tygodni, wszystkie inne nasze gry poszły w kąt, nie tylko gry, bo i szkoła też. Ci z Was, którzy nie będą mieli w swojej kolekcji „Microsoft Golfa" dużo stracą. ***Gond&MaGGoT***

Grafika 92% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 80%

Microsoft postawił na realizm i bardzo dobrze mu się to udało. Golf ten jest po prostu super.

WERDYKT 89%

XS

Na początku należy chyba wspomnieć [redacted] najważniejszym „XS" to gra całkowicie spolszczona (w fachmańskim języku ludzi z branży nazywa się [redacted] „pełną lokalizacją").



INFO

Wydawca:	**SCi**
Producent:	**SCi**
Data wydania:	**Już [redacted]**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Optimus-Bis**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**Pentium SVGA, [redacted] RAM, 4xCD-ROM, SB/GUS**

Oznacza to mniej więcej tyle, że wszelkie napisy, teksty oraz synteza mowy w filmikach przekazywane są w zrozumiałym dla wszystkich, ojczystym dialekcie. „XS" to typowa strzelanina 3D. Cała filozofia opiera się na wygrywaniu kolejnych pojedynków i zaliczaniu kolejnych aren. Po każdej walce lądujemy w barze, gdzie można nagrać stan gry na dysk, wymienić broń i pobawić się opcjami. W sumie – nie zabawimy tam długo i już po chwili ruszamy na kolejny morderczy mecz. Cel jest oczywisty – zostać jedynym żyjącym na arenie. Pomaga nam w tym 8 rodzajów broni (m.in. karabiny, granatniki, jest nawet przenośne działo) oraz inne gadżety w postaci min, zdalnie sterowanych kamer, bomb itp. W okolicy można odnaleźć dodatkowe magazynki, szwenda się też po niej trochę przeznaczonych do eksterminacji robotów. No i oczywiście przeciwnicy, których w grze jest 60 (każdy ma krótką renderowaną animację, ukazującą jego możliwości. To właśnie te scenki zajęły większość płytki. Dobrze, że chociaż jest na co popatrzeć). Jednorazowo w meczu bierze udział trzech z nich. Trzeba przyznać, że jak na postacie kierowane przez AI, zachowują się nawet dość inteligentnie. Potrafią na przykład schować się za załomem muru, zasadzić się w ukryciu niczym snajper w Sarajewie, a gdy już porządnie oberwą – uciekają w poszukiwaniu apteczek.

Oprawa „XS" jest całkiem niezła. Grafika budzi nieodparte skojarzenia z „Alien Trilogy", nosi posmaczek specyficznej konsolowej toporności. Szaro-brudne mroczne barwy, duże piksele, brak jakichkolwiek prób zatuszowania granic pomiędzy barwami – muszę przyznać, że w dobie cudowności dopieszczonych tekstur w „Unreal" może to wywoływać mieszane uczucia. Mnie na przykład, taki styl się podoba (wiem, że mam dziwne gusta). Tego typu rozwiązanie ma jeszcze jedną zasadniczą zaletę – dużą szybkość. Engine jest w pełni trójwymiarowy. Wszyscy przeciwnicy, ozdobniki i gadżety mają swoją głębię (i tu mała dygresja – ostatnio pozwoliłem sobie zrugać wykonanie „Realms of the Haunting", za „plaskatość" większości elementów w tej grze, co wywołało kilka e-maili utrzymanych w konwencji ostrego sprzeciwu. „XS" jest natomiast kolejnym dowodem na to, że era pełnego trójwymiaru już nadeszła, należy się zbudzić i żadne półśrodki nic tu nie zmienią). Animacja przeciwników jest co prawda nieco mało naturalna, ale i tak niezła w porównaniu ze wspomnianym „ROTH". Mocno natomiast szwankuje design poszczególnych aren (w sumie jest ich 20), które co prawda są wielopoziomowe, ale różnią się od siebie tylko w niewielkim stopniu. Praktycznie nie ma żadnej różnicy, czy walczymy w fabryce, więzieniu czy kościele – wygląda to bardzo podobnie. Nic więc dziwnego, że po pewnym czasie ogarnia nas wrażenie pewnej monotonności. Mechaniczność naszych działań pogłębia jeszcze oprawa dźwiękowa. Cztery utwory zapisane jako audio same w sobie są nawet całkiem niezłe (trochę chyba wzorowane na soundtracku z „Twierdzy"), ale jeżeli przez trzy godziny trzeba słuchać cały czas tego samego, to każdemu może się przejeść. A skoro już o niedociągnięciach mowa – problemy sprawia trochę topornie (nadużywam dziś tego słowa) rozwiązany sposób sterowania naszym bohaterem.

Teoretycznie w „XS" drzemie dość duży potencjał tego, co ma graczom do zaoferowania. Teoretycznie, bo jednocześnie gra nie daje szans, aby swe możliwości w pełni wykorzystać. Jest sieciowy tryb multiplayer, maksymalnie do 8 graczy. Najnowszy produkt SCI wydaje się wręcz być do tego stworzony. Cóż z tego, skoro areny, przygotowane przez autorów, dla tej rozgrywki są zbyt ciasne. A do tego, powiedzmy sobie szczerze, mając do wyboru godzinkę sieciowania w „XS" i tyleż samo w „Quake" (przy wszystkich jego wspaniałościach architektonicznych), decyduję się na to drugie. Po prostu większa miodność. Szkoda, że autorzy nie dołączyli możliwości gry we dwóch, na podzielonym ekranie przy jednym komputerze. Jestem pewien, że tego rodzaju rozwiązanie dałoby wszystkim znacznie więcej radości, niż sieć, do której dostęp ma wciąż niewielki odsetek szczęśliwców. Tryb single player dostarcza odpowiedniej ilości adrenaliny, wybuchów oraz strzelania i biegania. Ale cóż z tego, skoro jest to po pewnym czasie zabijane przez wiejącą z każdego kąta monotonię. „XS" odkrywa wszystkie karty już na samym początku. Od razu mamy dostęp do wszystkich broni, walczymy w podobnych sceneriach, z cały czas podobnym poziomem trudności. Po pewnym czasie gra nie jest w stanie zaskoczyć już niczym nowym. W czasie samej walki można skakać, kucać, robić uniki. I to jednak też jest bezużyteczne, bo w przytłaczającej ilości przypadków naprzeciw siebie staje dwóch kolesi, wybierają najsilniejszą broń i ratatatatata (pamiętacie może taką scenę z filmu „Hot Shots 2", kiedy Charlie Sheen, niczym Rambo, pruje z karabinu maszynowego, a góra łusek od pocisków rośnie, rośnie, a Charlie strzela i strzela? Podobne wrażenie można odnieść tutaj, bo przeciwnik pada po minucie ciągłego ognia po plecach). Nawet aby skończyła się amunicja, trzeba się wyjątkowo postarać.



Chyba największym błędem twórców z SCI jest brak jakichkolwiek innowacji. Ta gra nie wnosi absolutnie nic do gatunku. To chyba trochę za mało, aby mnie na dłużej przykuć do ekranu. Nie jest to gra zła, ale na pewno można by poprawić pewne braki, dodać trochę grywalności i jakichś świeżych pomysłów. „XS" jakoś niespecjalnie mnie wciągnęło. Ale mój Młodszy przyssał się do niej i stwierdził, że nie spocznie, dopóki nie skończy. I skończył (TOŁDI RULES!). Hmmm – coś w tym musi być. I właśnie to „coś" winduje ostatecznie ocenę gry. ***Piotres***

Grafika 70% Grywalność 68%
Oryginalność 20% Dźwięk 80%

Podejrzewam, że twórcy dużo czasu spędzili katując sieciowego „Quake" i teraz próbują przenieść tę moc wrażeń w tryb „single player".

WERDYKT 70%

INFO	
Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	134.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC, PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, [redacted] RAM, 2xCD-ROM, Win95

Oprócz głównych „transformersów" spotykasz na swojej drodze także innego rodzaju „utrudniaczy", bo nie nazwałbym sięgającej pasa pokraki na gąsienicach przeciwnikiem (trzy strzały i leży). Po ich zniszczeniu, ze środka wyskakuje tłumek ludzi zakładników, których ratujesz. I tu uwaga: nie należy strzelać za bardzo intensywnie do przeszkadzaczy, bo można zastrzelić paru swoich, a wtedy głupio. Poza tym, oprócz zakładników, zyskujemy także różnego rodzaju bonusy w stylu załadowania broni specjalnych



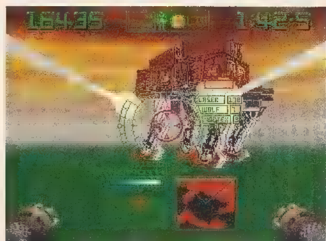
Krazy Ivan

Wielu z Was zastanawia się często, jak będzie wyglądał świat [redacted] 20 lat, [redacted] XXI wieku. Pewnie wyobrażacie sobie plastikowe ubranka, wszechobecny Internet, plastikowe jedzenie [redacted] stylu fast-food lub też dominację amerykańskiej albo japońskiej techniki. No i oczywiście nic bardziej błędnego.

Niestety moi drodzy, ziemia opanowana zostanie przez najeźdźców z kosmosu, ludzkość wzięta do niewoli, a jedynym ratunkiem okaże się (znowu) Rosja. No, może nie ona sama, ale jeden z jej mieszkańców – komandor armii radzieckiej, zwany Krazy Ivan... W związku z opanowaniem Ziem i przez wrogą cywilizację, na naszym globie powstał szereg tarcz energetycznych, mocno nieprzyjemnych dla ludzkości. Ponieważ wróg okazał się zbyt potężny, aby zniszczyć go w sposób konwencjonalny, jedynym wyjściem, jest zniszczenie go od wewnątrz.

Wcielając się w postać Krazy Ivana, do dyspozycji otrzymujesz maleńkiego, 12-metrowego robocika oraz dziejową misję do wypełnienia: zniszczyć wszystkie 5 tarcz, znajdujących się w 5 krajach. Twoim pierwszym celem jest, co zrozumiałe, Rosja.

Zniszczenie tarcz nie jest łatwe. Aby do nich dotrzeć, powinieneś wyeliminować kilka, dwa do trzech razy większych od Twojego, robotów nieprzyjaciela. Każdego z nich charakteryzują inne właściwości: jeden w momentach Twych zmasowanych ataków potrafi przelecieć nad Twą głową i zaatakować Cię od tyłu, inny nie jest zbyt szybki, ale za to jak strzeli to... dzięki. No, ale interes ludzkości jest ważniejszy niż babskie mazgajstwo, więc wsiadaj do robocika i naprzód. Duch Lenina i Iwana Groźnego niech unoszą się nad Tobą. Od strony praktycznej wygląda to tak, że mając widok ze środka robota, nie możesz go zmienić, co w dzisiejszych czasach nieco dziwi.



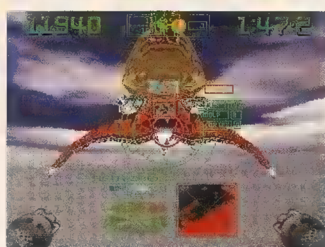




do pełna i tym podobnych. Co do broni, to nasze maleństwo wyposażone jest w 2 rodzaje karabinów – 30 i 50 mm, wyrzutnię rakiet oraz działko laserowe (ale jakoś mało skuteczne). Niestety, tylko najmniejsza z pukawek ma nieskończoną ilość amunicji, ale najmniejszą skuteczność. Stąd proponowałbym uważać, czym i do kogo strzelacie.

„Krazy Iwan" wydany przez Psygnosis wstrzelił się dokładnie w ostatnio panującą modę gier rozgrywających się w przyszłości i związanych z wielkimi maszynami bojowymi. Obsługa gry nie nastręcza trudności i jest raczej standardowa. Odbywa się za pomocą klawiatury lub joysticka i nie zmusza do zapamiętywania ogromnej ilości skrótów, bo poza poruszaniem się potrzebne jest jedynie zapamiętanie klawiszy zmiany broni i oczywiście samego strzelania, bo bez tego ani rusz.

W porównaniu do np. „Shattered Steel" grafika nie jest tu specjalnie ciekawa. Wprawdzie jest to SVGA, 3D full-render, możliwy jest wybór 3 rodzajów rozdzielczości, wysokiej średniej i niskiej, ale nawet ta pierwsza nie jest najciekawsza, ani tym bardziej rzucająca na kolana. Raczej jest to kawał niezłej rzemieślniczej roboty, bez specjalnych nowości ani też inwencji. Fabuła mocno schematyczna i nie niesie ze sobą żadnych nowości. Odklepana praca, ale twórcy nie myśleli chzba o stworzeniu czegoś nowatorskiego, tylko postanowili się oprzeć na znanych schematach. Swoją pracę wykonali przyzwoicie, ale „przyzwoicie", to chyba trochę za mało, jeśli tworzy się gry komputerowe. Dla odmiany odgłosy strzałów są realistyczne i tu wzrosło trochę moje uznanie. Dość oczywista dziś jest funkcja umożliwiająca grę przez sieć lub modem. Niestety, umożliwia ona taką zabawę tylko dwóm osobom, co trochę dziwi.



Tycjan „Slaughter" [redacted]

Grafika 75% Grywalność 60%
Oryginalność 50% Dźwięk 55%

Rosyjski gieroj ochroni Ziemię przed atakiem z kosmosu, ale w mało atrakcyjny i dość nudnawy sposób.

WERDYKT 60%

INFO

Wydawca:	SCi
Producent:	SCi
Data wydania:	Już jest
Cena:	169.00
[redacted]	Optimus-Bis
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium SVGA, [redacted] RAM, [redacted]

Ludzieee! To niewiarygodne, po prostu jesteśmy wzruszeni, przejęci, z gorączką przypominającą przygotowania do pierwszej randki (niekoniecznie od razu „w ciemno"), wytarliśmy kurz z naszych PC-tów, by móc przedstawić Wam najnowsze dziełko SCI. Dlaczego „dziełko". Bo ten produkt nie jest kolejnym „osiągnięciem" na miarę WIN95 (aż się chce odśpiewać „Boże coś Polskę" ze zwrotką AD 1942). Jest to po prostu kolejna produkcja z rodziny „multimedialnych" (czyt. jest obraz z dźwiękiem). Ale jest w tym produkcie coś, co nas urzekło. First Primo — jak przystało na starych amigowców, nie zapomnimy „SWIVA" na poczciwe Amisie (RuLeZ!). Gierki, która powstała parę latek temu i miała niesłychaną grywalność. Można było bębnić całymi godzinami.

Second Primo — w wersji PC wykorzystano możliwości płynące z nieprzebranych obszarów Waszego RAM-u i pojemności standardowego CD-ROM-u. Ale przecież nie wszyscy mogli dostać się na ten świat z A1200 w kołysce, dla nich więc (braci w PC-cie) przypomnimy, o co tak naprawdę w tej gierce biega. Pomińmy nieco przynudnawą ideologię, jaką dokleja się do każdej gry zręcznościowej (sądząc z „głębi" tej ideologii, musiała być klecona przez moich kolesi z dzielnicy i to po dużym drinku) i przejdźmy od razu do meritum – — Morduj, morduj!!! Morduj, zabij, zniszcz, wysiecz, wypa... (???Za chwilę dalszy ciąg programu.... Ze względu na pogarszający się stan zdrowia i potrzebę natychmiastowego wypoczynku, JAGD 52 przechodzi w stan spoczynku. Głos zabierze Suicide, prosiemy...). Kooochaaani! „SWIV 3D" oferuje Wam niespotykaną możliwość wyżycia się przy dźwiękach muzyki mistrzów (konkretnie Rycho Wagner). Gdy prowadzony przez Was helikopter klasy MIDGR6$$8700 dotrze do najbliższego kanionu, to oprócz chrzęstu przeładowywanej amunicji, wystrzeliwanych pocisków, eksplozji, wrzasku wrogów i ich fruwających szczątków, Wasza dusza przejdzie w wyższy stan mentalny, dzięki niepowtarzalnej frazie wstępnej „Powrotu do Walkirii". Gdy, sami ociekając posoką, będziecie wracać z misji, Wasze uszy nasyci,



SWIV 3D

Ssss....Ssssss... wyszeptały spierzchnięte wargi. Osobnik, słaniając się, podszedłszy [redacted] mnie, zionął stężonym C2H5OH (czyt. ptasim mleczkiem) i nie dał [redacted] nawet ochłonąć z wrażenia Waszemu recenzentowi, gdy z jego krtani [redacted] mnie [redacted] fala charkotu. Sssss... [redacted] Zdenerwowany zaserwowałem przybyszowi (forgive [redacted] Oswald B.) prawy sierpowy. Gdy padający denat oparł się [redacted] moich butach, z kieszeni jego pła[redacted] wysunęło się pudełko [redacted] wszystko mówiącej nazwie. SWIV... A po[redacted] jeszcze cała butelczyna Ptasiego Mleczka...

rozgrzane kordytem pocisków i fontannami przeoranej ziemi, przejście do clou tematu muzycznego (vide „Łowca jeleni"). A jeśli wysublimowany gust zmusi Was do zmiany sprzętu, polecamy Jeepa 4+4 z pełnym bakiem i pełnymi wyrzutniami. Jeśli zanudzą Was pełne zieleni widoki kanionów, nasze biuro turystyczne „Wolontariusz & Dezerter" zaprasza do zwiedzania bezkresnego morza... piasku, lodowców czy marsjańskich pól ryżowych (wersja specjalna dla miłośników lat 1968–75). Przed Wami do odkrycia nie kończące się przestrzenie... Jeśli wśród Was znajdą się miłośnicy muzyki techno, ukoimy Was kilkoma żywszymi rytmami. Czy zasiadałeś już w kabinie „Comancha"? Jeśli nie — przed Tobą znacznie uproszczona (bo arcade) wersja polowania na wszystko co żyje. Jeśli tak –... to dlaczego u licha czytasz teksty o zręcznościówach, kryptojoyołamie?!! Ale dość tej literatury! Mili moi! „SWIV 3D" na PC to wspaniała zręczność, z oprawą muzyczną, która podnosi ciśnienie krwi. Nie wierzysz. Wykonaj misję tylko ze standardowymi odgłosami, a potem zrób to z Ryśkiem (no, tylko bez głupotek o Tebańskim pochodzeniu i poglądzie na wojny). Wynik lepszy o co najmniej 30%. Gwarantujemy! Są I rytmy techno (średnie, do ponadprzeciętnych). Między misjami można zobaczyć renderowane wstawki (całkiem niezłe). Oczywiście mamy także milutkie Intro (a co, jak cedek, to cedek!). Prezentuje się ono wyśmienicie. Ze szczególnym zainteresowaniem powitaliśmy ścieżkę dźwiękową, po prostu paluchy lizać. Jedynym, co obniża ocenę gry, jest jej monotonia – poszczególne scenariusze różnią się jedynie scenerią...

Jagd & Suicide

Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 50% Dźwięk 85%

Musimy przyznać, że ze łzą w oku spojrzeliśmy [redacted] nowe wcielenie tej starej gierki. Prezentuje się ono wyśmienicie.

WERDYKT 70%

Potem przyszedł wreszcie czas na „BAT2", który rozczarował niemal wszystkich. Nie żeby gra była zła, ale oczekiwania były znacznie większe. Tak więc mało kto przypuszczał, że TAKARA zdecyduje się na przedłużenie serii i wydanie „BAT3". Na szczęście nastrojom tym Japończycy nie ulegli i oto trafił w moje ręce krążek z ich najnowszą produkcją. Mając w pamięci niemiłe wspomnienia z „dwójki" z pewną taką nieśmiałością i niedowierzaniem zasiadałem przed telewizorem. Na początek intro – klawe, ale troszkę przydługaśne. Może i jestem wybredny, ale po obejrzeniu (wielokrotnym) demka z „Soul Edge" poprzeczka





Toshinden 3

Pamiętacie pierwszą część „Toshindena"? Giera startowała razem z Playstation i cóż tu ukrywać, była jedną z tych pozycji, które zapewniły maszynce Sony dominującą pozycję na rynku. Wiadomo, pełne 3D, pikna graficzka, nowe możliwości... Stąd też konwersje na PC i Saturna.

podniosła się, baaardzo. Przejdźmy jednak do konkretów. Na początek innowacje, a jest ich sporo. Jak zapewne wiecie, w większości mordobić 3D (np. „BAT 1 i 2", „Soul Edge", „Tobal", „Virtua Fighter"...) bijemy się na arenach i jednym ze sposobów na zwycięstwo jest zrzucenie z niej przeciwnika. W „BAT3" taka taktyka nie przyniesie efektu, gdyż walczymy w zamkniętych pomieszczeniach! Muszę powiedzieć, że dynamika gry zyskała na tym rewelacyjnie. Wyobraźcie sobie sytuację, kiedy zadajecie przeciwnikowi potężny podbródkowy, ten wzlatuje w powietrze doświadczając następnie nieprzyjemnego kontaktu z sufitem, spadając obrywa jeszcze serię z miecza, po czym odbija się z impetem od ściany (rozbijając przy tym jakąś szybę) i będąc w locie wykonuje 16 hit combo! Uff, muszę odetchnąć. Jak sami przyznacie,

INFO

Wydawca:	**Takara**
Producent:	**Takara**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**Nieznana**
Dystrybucja:	**Brak**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

akcja toczy się nader szybko. Kamerze bardzo rzadko zdarza się stać spokojnie. Widok zmienia się co chwilę i może zdarzyć się tak, że obserwujemy walkę zza pleców przeciwnika! Liczba zawodników też prezentuje się nieźle. Początkowo możemy wybierać spośród czternastu postaci, ale ta liczba w miarę postępów gracza wzrasta do dwudziestu ośmiu. Ze „starej gwardii" pozostało kilku wojowników. Jest np. Duke ze swoim wielgachnym mieczem, Rungo i jego maczuga, Sofia, Ellis i jeszcze paru innych. Pojawiło się wielu nowych, a wraz z nimi nowe bronie. Teraz to już nie tylko miecze, noże itp. Na przykład taki Nagisa to strzela z pistoletu (amunicja limitowana), a David dysponuje piłą elektryczną! Są jeszcze ciekawsi goście, ale nie będę Wam psuł niespodzianki. Pomieszczenia, w których przyjdzie nam stawiać czoła kolejnym wyzwaniom, zostały wykonane dość starannie, za oknami roztaczają się często wspaniałe widoki. Walczymy m.in. w zamkowej komnacie, w klatce umieszczonej nad bajorem gorącej lawy, zaś będąc na dachu ratusza, możemy podziwiać ogromny zegar oraz panoramę położonego niżej miasteczka. Jednym słowem, na monotonię narzekać nie będziecie. Również co do samych zawodników nie można mieć większych zastrzeżeń. Poruszają się oni znakomicie. Cieszy także oko dbałość o drobne szczegóły w ubiorach, kolory. Może się jednak zdarzyć (szczególnie przy zbliżeniach), że widać efekt pewnej „niespójności" postaci. Do „plusów" zaliczyć trzeba smugi świetlne (zupełnie jak w „Soul Edge") ciągnące się za uderzeniami – mówię Wam, kopią tyłek. Co do muzyki to jest OK. Kawałki łatwo wpadają w ucho i dobrze się przy nich walczy. Chciałem trochę pomieszać w optionsach, ale tam, kurczę, wszystko po japońsku. Dowiedziałem się jednak, że da się wybrać ustawienie kamery, walkę można obserwować np. z góry. Dostępne są opcje 1 Player GAME, VS HUMAN oraz VS COMPUTER – możesz sobie wybrać przeciwnika. O ile jeszcze mogę przeboleć brak Survival Mode, to naprawdę szkoda, że przy tak dużej liczbie zawodników nie pomyślano o dodaniu znanej choćby z „Tekkena2", opcji Team Battle Mode. Podsumowując, „Battle Arena Toshinden 3" to bardzo dobra bijatyka, z dużą grywalnością, świetną grafiką i dźwiękiem, nie wbija jednak w fotel tak jak „Soul Edge". W tej konfrontacji „Battle Arena Toshinden 3" wygrywa jedynie pod względem liczby postaci.

Piotrek



Grafika 87% Grywalność 90%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Soul Edge nadal jest niekoronowanym królem nawalane. Toshinden 3 nie jest w satnie odebrać mu tej pozycji.

WERDYKT 89%





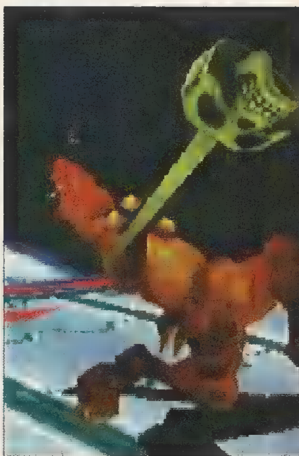
Star Gladiator

Firma Capcom, słynąca z takich tytułów, jak „Street Fighter Alpha", „Darkstalkers: Night Warriors" czy „X-Men: Children of the Atom" długo przygotowywała się do wystrzelenia na rynek swojej pierwszej bijatyki trójwymiarowej.



INFO

Wydawca:	Virgin
Producent:	SquareSoft
Data wydania:	Już jest
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Star Gladiator, bo taki jest tytuł, jest nowatorskim mordobiciem i posiada kilka ciekawych rozwiązań. Postaci jest osiem, a wszystkie walczą charakterystycznymi dla siebie, a zarazem dziwnymi narzędziami tortur np. Saturn trzyma w swoich łapach jojo, którym macha na wszystkie strony, a Hayato ma miecz, którym ostro siecze. Gra wnosi trochę nowego do tego gatunku gier. Jest bardzo przyjemny system combosów. Wklepuje się je spokojnie i bez pośpiechu, więc „SG" nie jest dla ludzi nerwowych. Postacie mogą się poruszać bliżej i dalej, zupełnie jak w „Tohshinden".

Ciosy specjalne nie są może tak widowiskowe jak np. BTA, ale na pewno skutecznie działają. Jest opcja do trenowania ciosów oraz combosów. Combosy są przedstawione w bardzo fajny sposób. Są one rozrysowane w pajęczynie, po której można się skapować, jakie przyciski po kolei się wdusza. Niektóre kombinacje ciosów zakończyć należy Plasma Final. Jest to ruch krzyżakiem, po którym nasz zawodnik wykonuje fikuśne wykończenie. N przykład Jun robi salto, ląduje przeciwnikowi na szyi i skręca mu kark swoimi zgrabnymi nóżkami. Mamy jeszcze Super Plasma Combo, które można wykonać tylko raz na rundę. Wykonuje się je, wciskając dwa cięcia i nogę jednocześnie. Gdy zrobimy to coś na zakończenie walki, to zostaniemy nagrodzeni obejrzeniem agonii oponenta z trzech różnych kamer (jak w mangowych filmach). Każda z postaci ma jeszcze Plasma Reversal i Plasma Counter. PC to nic innego, jak odbicie ciosu atakującego Cię zawodnika, a PR to coś takiego, jak w „Tekkenie 2". Jest to przechwycenie ciosu i szybkie skontrowanie go.

Graficznie gra nie robi oszałamiającego wrażenia. Wszystkie tła są trójwymiarowe i coś tam jest w ciągłym ruchu. Animacja jest płynna, ale wolna i przez co gra chodzi trochę ślamazarnie. Muzyka i odgłosy są bardzo przyjemne dla ucha i wcale nie dekoncentrują w czasie walki. Capcom dobrze zrobił, wtrącając się w pole mordobić trójwymiarowych i chociaż debiut nie wyszedł im za dobrze, to na pewno chłopaki się wyrobią i następna ich gra będzie równie dobra, jak tytuły konkurencji.

Zdanek

Grafika 80% Grywalność 75%
Oryginalność 80% Dźwięk 85%

Klasyczna nawalanka na PlayStation. Jednak ustępuje takim hitom jak Soul Edge czy Tekken 2.

WERDYKT 80%

Perfect Weapon

„Był [redacted] zwykły dzień. Jak zwykle musiałem skopać tyłek jakiemuś palantowi. Walnąłem [redacted] w pysk z otwartej [redacted] później [redacted] żołąd z kolana. Po walce poszedłem do swojej szatni. Nagle usłyszałem, jak ktoś dziwnie dyszy [redacted] moimi plecami. Odwróciłem się i powąchałem czyjąś piąchę z bliska. Gdy się obudziłem, jakoś dziwnie zacząłem się dusić. Zorientowałem się, że jestem [redacted] innym świecie." Tak zaczyna się „Perfect Weapon", gra firmy Electronic Arts.





Jest to gra zręcznościowa, chodząco-zabijająca. Stylem przypomina trochę „Time Commando", a poruszanie się postacią bardzo przypomina „Resident Evil". Światy, po których możemy się w miarę swobodnie poruszać, są dosyć duże i nawet zróżnicowane. Postać jest animowana całkiem w porządku a i przeciwnicy nie są tak źle zrobieni. Główny bohater podobno posiada ponad 100 różnych ciosów i dużo combosów. Na moje oko jest trzy razy mniej ciosów niż zapowiadali autorzy. Mamy podstawowe kopnięcia i ruchy rękoma tak samo rozmieszczone, jak w „Tekkenie". Combosy i rzuty też są rozwiązane identycznie, więc programiści o oryginalność się nie postarali. Nasz koleś musi walczyć, aby nie zostać jednym z okazów jakiegoś złego cieniasa, który zbiera najlepszych mordoklepów, zupełnie jak niektórzy zbierają znaczki. Przeciwnicy są bardzo zróżnicowani. Walczymy z wilkami, wielkimi małpami, mnichami i wielkimi bossami, stojącymi na końcu każdego levelu. Graficznie gra nie odpowiada dzisiejszym standardom. Całość cierpi na pikselozę, podobnie jak Twoi przeciwnicy na głupotę. Grafy chyba nie da się już zrobić w niższej rozdzielczości. Jak już wyżej wspomniałem, postacie animowane są nieźle i całość chodzi w miarę płynnie. Gdyby tak porównywać „Perfect Weapon" do „Time Commando" i „Resident Evil", to te dwa programy wymienione w drugiej kolejności są mistrzami świata. Electronic Arts musiało nieźle na tym tytule umoczyć, bo dali ciała chyba na wszystkich możliwych frontach. „PW" podobno dostała nagrodę za oryginalność. Gdzie oni dopatrzyli się tej oryginalności, to sam Bóg tego chyba nawet nie wie. ***Zdanek***

INFO

Wydawca:	**Electronic [redacted]**
Producent:	**Gray Matter**
Data wydania:	**[redacted]**
Cena:	**Tel.**
Dystrybucja:	**[redacted]**
Platforma:	**PC, [redacted]**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**





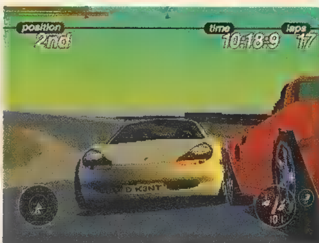


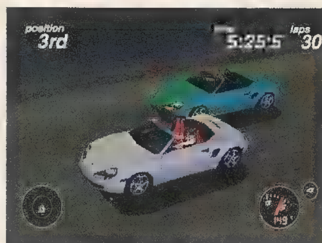
Grafika 65% Grywalność 55%
Oryginalność 60% Dźwięk 70%

Gra jest bardzo rozbudowana i zarazem wielce trudna. Ale główny jej mankamentem jest to, że się szybko nudzi.

WERDYKT 65%







Porsche Challenge

Siadłbyś sobie za kierownicą jakiegoś super wozu? Lubisz super ostre zakręty i oszałamiającą szybkość? Twoją ulubioną marką jest Porsche? Nie masz kasy na taki samochód? Ale masz PlayStation! No! To mam lek na Twój ból!



INFO

Wydawca:	**Sony**
Producent:	**Sony**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00**
Dystrybucja:	**Sony Polska**
Platforma:	**PSX**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**

Jeszcze do niedawna byłem skłonny twierdzić, że Namco, ze swym „Rage Racerem", jest panem konsolowych szos. Jednak Sony C.E. ma w zanadrzu małą rewolucję. Wszystko się zaczęło w momencie, gdy panowie z firmy Porsche wpadli na pewien pomysł. Zastukali do drzwi siedziby Sony i zażądali rozmowy z szefem. Po paru godzinach burzliwych dyskusji obie strony serdecznie się pożegnały i zadowolone przystąpiły do realizacji swych planów. Ustalono, że Sony, w ramach bardzo oryginalnej promocji nowego samochodu Porsche Boxter, wyda grę, której bohaterem będzie ten właśnie samochód. Zebrano zespół koderów, grafików i muzyków (chcę ich poznać!!) i przystąpiono do pracy. W redakcji z zapartym tchem śledziliśmy postępy w produkcji, ponieważ producent chętnie udzielał nam materiałów prasowych i innych demek. Jednak efekt końcowy zamurował mnie. „Porsche Challenge" to znakomita gra, która wnosi olbrzymi powiew świeżości do gatunku wyścigów samochodowych. Przede wszystkim, idealnie wręcz łączy symulację ze zręcznościówką. Nie trzeba już ustawiać z perfekcyjną dokładnością samochodu przed zakrętem, jak to miało miejsce w „The Need for Speed", ale też nie jest to rozbijanie się po bandach, jak w „Ridge Racer". Autorzy nie poszli na łatwiznę i stworzyli osiem znakomitych tras. Bardzo długich, krętych oraz maksymalnie ciekawych. Co to znaczy ciekawych? Po prostu, jadąc, wpadasz na najbliższe drzewo, dlatego że właśnie obejrzałeś się za jakimś ciekawym neonem czy też podziwiałeś kulturę japońską. Tak, to nie pomyłka! Jedna z tras biegnie przez japońskie miasto. Kolesie, którzy stworzyli tę gierkę, to geniusze.

Przyjrzyjmy się stronie technicznej programu. Po pierwsze, tak dokładnie odwzorowanego samochodu, to jeszcze nie widziałem w żadnej innej tego typu grze. Wizerunek Porsche składa się z 500 polygonów. To kolosalna liczba, jeśli się ma świadomość, że przypada na jeden stosunkowo niewielki obiekt. Krajobrazy, to też nie jest jakaś fuszerka. Doskonale się prezentują mosty, tunele, budynki wraz z kościołami. Czujemy chłód zasp śnieżnych, a jadąc przez słoneczną Kalifornię, mamy ochotę wskoczyć do morza. Sumując, grafika jest doskonała i rewelacyjnie płynna. Ale jednak najbardziej uderzyła mnie muzyka. Kawałki skomponowane na potrzeby „Porsche Challenge" są re-we-la-cy-jne. Noszę się z zamiarem kupienia tej gry dla samej muzyki. Funkowe i popowe numery sprawiają, że zamiast grać, wsłuchujesz się w dźwięki i rozmyślasz. Również efekty specjalne prezentują wysoki poziom. Oprawa audiowizualna jest tak znakomita, że mucha nie siada. W grze zawarto mnóstwo innowacji. Po pierwsze, o ile nie mamy wyboru samochodu, to możemy wybrać postać, która będzie nim kierować. Możemy zagrać dziennikarką, modelką, DJ, hackerem czy kickboxerem. Każde z nich ma swoje indywidualne zachowania za kierownicą samochodu. Jakie? To możecie tylko sami odkryć. Poza tym, grając w trybie championship, musimy przejechać dwanaście tras na pierwszym miejscu. Jednak ostatnie cztery tory są interaktywne, tzn. że podczas jazdy, w czasie rzeczywistym otwierają się i zamykają różne przejazdy, skróty czy nowe drogi. Jedynym sposobem na odkrycie tajnych przejść jest słuchanie efektów dźwiękowych. Na przykład, jeśli w kościele, koło którego przejeżdżasz, biją dzwony, to znaczy, że bramy są zamknięte i musisz jechać prosto. Jeśli nic nie słyszysz, to dawaj ostry zakręt w prawo i podwórzem kościelnym skróć sobie drogę. Tryb interaktywny to znakomity pomysł i jest to zdecydowanie najciekawsza część gry.



Jest to bezsprornie jedne z najlepszych wyścigów na PlayStation. Ma znakomitą grafikę, rewelacyjną muzykę, a oryginalnością grzeszą gorzej niż sam diabeł. Panowie i Panie to jest teraz zakup numer jeden, jeśli chodzi o wydatki konsolowe. **Ruka**

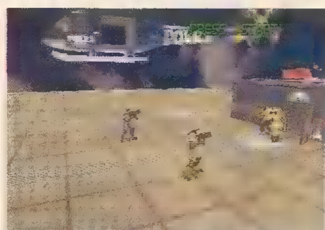
Grafika 95% Grywalność 85%
Oryginalność 90% Dźwięk 99%

Sony wraz z swym „Porsche Challenge" zaskoczyło wszystkich. To doskonała gra, z pewnością warta wydanych na nią pieniędzy.

WERDYKT 90%







Die Hard Trilogy

Swojego [redacted] film akcji z Brucem Willisem był uznawany [redacted] jedną z najlepszych sensacji. Sega, chcąc odpowiednio zadbać [redacted] swoje dziecko, [redacted] kwietniu wypuściła [redacted] Saturna „Die Hard Arcade", dosyć luźną, komputerową adaptację „Szklanej pułapki".

Konsolowa wersja ma niewiele wspólnego z filmem. Łączą je jedynie temat i główny bohater. „DHA" jest typowym chodzonym mordobiciem, jakich wiele wyprodukowała Sega (chociażby stareńki „Golden Axe"). Same zasady od tego czasu niewiele się zmieniły. Tzn. cały czas idziesz przed siebie i tłuczesz hordy wrogów. Odrzucamy jakikolwiek realizm, ważna jest tylko zabawa. Dzięki takiemu podejściu, komputerowy McLane może rozwalić trzydziestu kolesi bez zadyszki czy skopać bosymi nogami wielkiego robota. Oczywiście usprawniono system combosów. To już nie jest zwykła machanina pięściami, tu można nauczyć się odpowiedniej sekwencji i ją wykorzystać. Dajmy na to, podchodzi do Ciebie koleś, a Ty walisz go trzy razy w dziób, a potem wyjeżdżasz z glana w twarz. Ewentualnie możesz zajść przeciwnika od tyłu

INFO

Wydawca:	Sega
Producent:	Sega
[redacted] wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn
Wymagania Techniczne:	Standardowe

i zakuć go w kajdanki, nie obejdzie się też bez porządnego kopniaka. Nie wspomniałem jeszcze o broniach, których jest bez liku. Poczynając od szczotek, toporków strażackich, poprzez pistolety, telewizory, gazrurki, aż do uzi i bazooki. Naparzać można dosłownie wszystkim. W całą grę został wpleciony scenariusz, aby gracz miał jakie takie pojęcie o co walczy. Jako policjant dopuszczasz się dywersji na zajęty przez terrorystów budynek korporacji Nakatomi. Dzięki wstawkom podczas gry, dowiesz się o małej dziewczynce ukrytej w szafce bossa i o innych nieistotnych szczegółach. „Die Hard Arcade" jest pierwszą trójwymiarową grą beat'em-up na Saturna. Cała oprawa wizualna jest stworzona w 3D, tzn. zbudowana z polygonów. Prezentuje się na bardzo przyzwoitym poziomie i absolutnie nie można narzekać. Dodajmy do tego jeszcze superpłynną animację, dobrą muzykę i już możemy wpadać w zachwyt. Szkoda tylko, że gra jest bardzo krótka – można ją ukończyć w jeden wieczór. Tym bardziej, że autorzy dodali jeszcze pewne ułatwienie. W głównym menu można zagrać w „Deep Scan", w którym im więcej statków



rozwalisz, tym będziesz miał więcej kredytów we właściwej grze.

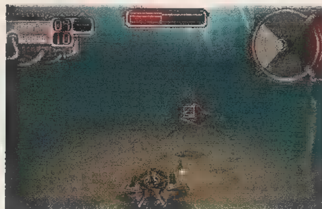
„DHA" jest bardzo dobrą konwersją i zachowuje 100% z klimatu i grywalności oryginału. Ubaw miałem po pachy, do tego stopnia, że trzymałem kompakt w domu o wiele za długo. To też nie obeszło się bez nagany w redakcji. Ale nic to, było naprawdę warto. O czym skrzętnie donosi... **Kuba**



Grafika 70% Grywalność 80%
Oryginalność 50% Dźwięk 70%

Jedna z lepszych konwersji Segi, jeśli lubisz chodzone mordobicia, to śmiało łykaj grę „Die Hard Arcade".

WERDYKT 75%





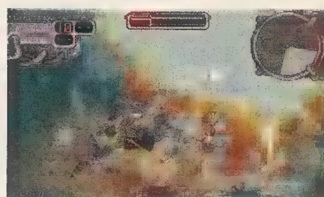


INFO	
Wydawca:	GT Interactive
Producent:	Scavenger
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	Bobmark
Platforma:	Saturn, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Amok

Szczerze mówiąc, wolałbym w tym miejscu zabierać się do recenzji „Into the Shadows". Okazało się jednak, że najpierw grupa Scavanger zawiesiła projekt tej niezwykle dobrze zapowiadającej się gry, a potem w ogóle się rozwiązała. Ostatnim, można powiedzieć „pośmiertnym" produktem tej grupy jest właśnie „Amok".

Szkoda, że nie ma intra. Animowany wstęp czy scenki przerywnikowe bardzo pozytywnie nastawiają do gierki. Ale to jeszcze nie koniec świata. Gdy ukazało się menu, wskoczyłem do opcji. Można w nich ustawić bardzo wiele rzeczy, takich jak głośność muzyki, wstukać password lub ustawić poziom trudności. Gdy wystartowałem gierkę, moje pierwsze wrażenie było bardzo przyjemne. Przedstawiony świat prezentował się niezwykle okazale. Połacie roślinności wodnej delikatnie falowały, poruszane pływami i prądami morskimi. W oddali majaczył wielki podwodny stok górski, sięgający swym szczytem do powierzchni oceanu. Jak się za chwilę okazało, stanie bezczynnie i podziwianie krajobrazu było równoznaczne z samobójstwem. Nie wiadomo skąd pojawiło się wiele ogromnych rekinów. Swymi mocarnymi szczękami próbowały zedrzeć pancerz mojego łazika. Spojrzałem bystro na kokpit i po chwili miałem już aktywne wyrzutnie rakiet. Znajdujący się najbliżej mnie ludojad został rozerwany pociskiem na strzępy. Jednak nie był to koniec moich kłopotów. Otrzymałem rozkaz z bazy, aby wydostać się z tego terenu. To nie było jeszcze problemem. Do szału doprowadził mnie komunikat: „John, w północnej części basenu znajduje się grupa dezerterów, wyeliminuj ich co do jednego." Nienawidzę zabijać... Cóż, mniej więcej takie rozkazy będziesz otrzymywać na briefingu. Podwodne knieje przemierzasz za pomocą łazika. Szczerze mówiąc nie jest to najbardziej opancerzony sprzęt, jakim kiedykolwiek miałem przyjemność kierować. Arsenał ma standardowy, tzn. karabinek i rakiety samonaprowadzające. Jednak przy odrobinie wprawy, będzie to absolutnie wystarczające do wysłania paru kolesi na tamten świat. Wydawać by się mogło, że „Amok" to bardzo dobra gra. Jak się okazuje nie jest to gra nawet dobra. Pierwsze „ale" można mieć do grafiki. Owszem jest kolorowa, dosyć dokładna, jednak procedury zarządzające sprite'ami i przewijaniem tła pozostawiają wiele do życzenia. Po prostu animowane są wielkie kwadraty, składające się z wielu pikseli. W zamian za to otrzymujemy doskonale płynną animację. Na szczęście warstwa muzyczna jest dobrze przygotowana i dobrana. Na początku autorzy bombardują nas całkiem przyjemnym kawałkiem techno. Potem jest już różnie, ale



jakiejś większej maniany nie ma. Na PC gra prezentuje się trochę lepiej niż na konsolach, ze względu na wyższą rozdzielczość. Ogólnie rzecz biorąc, gra nie jakąś totalną wpadką, ale przebojem to ona nie będzie. Parę wieczorów spędziłem grając w „Amoka", jednak stosunkowo szybko znudził mi się. Wierzę, że są osoby, którym produkcja Scavangera będzie się podobać, lecz nie będą to liczne rzesze. Przed zakupem tej gry warto się zastanowić (szczególnie przy ograniczonej kasie), bo w sklepie znajdziesz pewnie kilka ciekawszych pozycji.

Kuba

Grafika 50% Grywalność 50%
Oryginalność 60% Dźwięk 60%

Amok" jest spóźniony co najmniej o 3 lata. Teraz rozwiązania graficzne w tej grze są przestarzałe. Pomysł niezły, gorsze wykonanie.

WERDYKT 55%

B.I.G.



Bierz I Graj

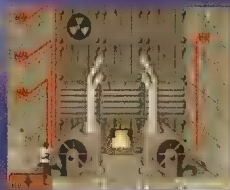


nie mógł
po



Są miejsca, w które nie należy zaglądać!

na
Brak
Co na





To jedno miejsc, nie

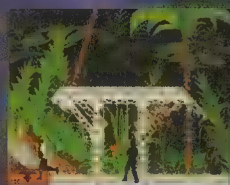
Tu naprawdę
przek ze
dobrze bić
w 10 sekund.





Przerwa
(Skądś przecież trzeba czerpać

tu nie lubi

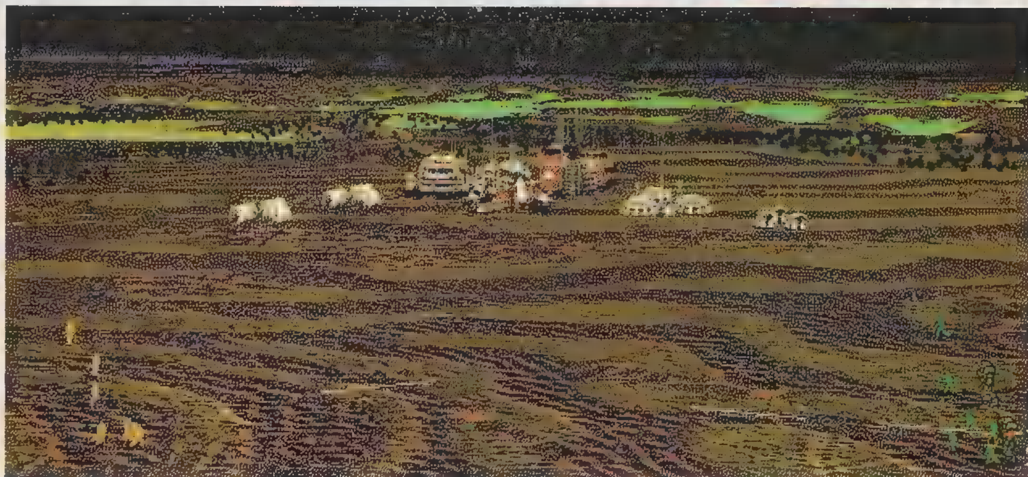


USER

Free Mind



CENA: 89 ZŁ

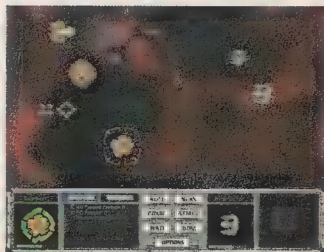


Master Of Orion 2

Grę „Master Of Orion 2" MicroProse zrecenzowaliśmy w nr. 3/97 Gier Komputerowych, a dziś zamieszczamy kilka podstawowych porad dla początkujących graczy.

W początkowych ustawieniach gry wybierz „ręczne sterowanie" walką, dzięki czemu możesz uciekać z pola bitwy, dokonywać abordaży obcych jednostek. Ważnym momentem jest wybieranie rasy – od jej cech zależy np. jak szybko i ile budujesz, wynajdujesz czy też produkujesz. Aby dać sobie jak największe fory, najlepiej jest skorzystać z opcji custom, a następnie wybrać kombinacje cech (pozytywnych): creative, artifacts home world oraz rich home world. Taka kombinacja zapewni szybki start oraz częste otrzymywanie nowych projektów badawczych. Na początku rozgrywki trzeba szybko opanować co najmniej cztery nowe układy planetarne, a w rodzimym nową planetę, budując colony base. W grze bardzo ważną rolę spełniają pieniądze, więc pamiętaj o tym, aby nie dopuścić do deficytu. Każda budowla na planecie zabiera Ci forsę, możesz to zniwelować, budując struktury zwiększające dochody kolonii, np. port kosmiczny lub też zatrudniając różnych administratorów, dających wiele bonusów. W początkowej fazie gry nie można być wybrednym, trzeba kolonizować co się tylko da. Małe czy też trujące planety w miarę rozwoju techniki można przemieniać w zaludnione i bezpieczne dla kolonistów miejsca. Na biednych i na bardzo biednych planetach nie opłaca się produkcja, więc zamieniaj je w wielkie laboratoria (zero pracowników, max. naukowców). Odradzałbym walczenie z każdą napotkaną rasą (tylko na początku), ponieważ wojna zabierze Ci mnóstwo środków, które mógłbyś przeznaczyć na rozwój swojego imperium. Dobrze jest podpisać z jedną lub dwoma rasami umowy o handlu i o pomocy naukowej. Te dwie umowy zapewnią zastrzyk gotówki i zwiększenie efektywności Twoich naukowców. Podczas walki dokonuj abordaży jednostek wroga, co daje ogromne zyski w postaci skrócenia czasu bitwy, zyskaniu nowych pojazdów i struktur obronnych przeciwnika, które można samemu wykorzystywać po zakończeniu walki. Na planetach buduj wszystkie dostępne budowle. Jeśli masz do wyboru wybudowanie fabryki czy laboratorium badawczego, to najpierw wybuduj fabrykę, dzięki czemu szybciej wybudujesz następnie inne budowle. Pamiętaj o zabezpieczeniu własnych planet. Bezbronna kolonia szybko stanie się łupem Twego przeciwnika. Silniejszego wroga załatwiaj przy pomocy innych przyjaznych Ci ras, prosząc ich o wypowiedzenie Twemu nieprzyjacielowi wojny.

Agnes



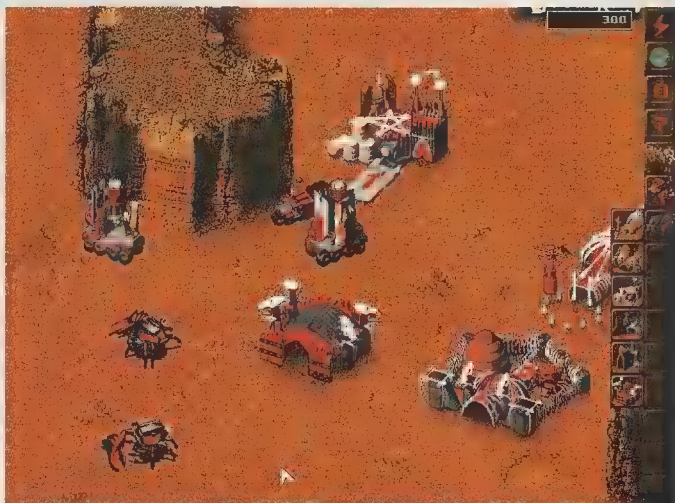






Kill Krush 'N' Destr

Wszystko jedno, czy postanowisz wcielić się w obrzydliwego mutanta, którego jedyną żądzą jest pozbycie się normalnych facjat z powierzchni Ziemi, czy też wolisz zostać szlachetnym rycerzem walczącym o lepszą przyszłość gatunku ludzkiego – z pewnością przyda Ci się kilka wskazówek. Generał Piotres właśnie powrócił z frontu, aby zdać Wam szczegółową relację.



W tej grze istnieje wiele dróg do sukcesu. Każdą misję można skończyć na wiele sposobów, o czym świadczy chociażby fakt otwarcia przez Beam Software specjalnej strony w Internecie, gdzie gracze z całego świata mogą zamieścić swą własną strategię. Zanim rozpoczniesz właściwą misję, dobrze jest zrobić niewielkie rozpoznanie, poznać rozmieszczenie wrogiej bazy oraz Oil Rigów – ich odcięcie (pod warunkiem, że wszystkie są na zewnątrz bazy wroga), to już ponad połowa sukcesu.

• Bardzo często (np. Survivors misja 8) gra wymusza na nas podjęcie taktyki, którą w grach z serii „C&C" stosuje... komputer. Otóż musimy cały czas nękać wroga podjazdami pod jego bazę, wyciągać z niej jednostki i prowokować do ataku. Najlepiej robić to szybkimi pojazdami zwiadowczymi (ATV u Survivors, Monster Trucki u Mutantów), po czym uciekać do własnej bazy, gdzie na wroga czeka już silny komitet powitalny. NIE WOLNO dać przeciwnikowi zbyt dużo czasu na rozbudowę silnej armii, bo możemy się później spod niej po prostu nie wygrzebać.

• Należy przede wszystkim zapewnić sobie stały dopływ gotówki. W tym celu stawiamy elektrownie w bezpośrednim sąsiedztwie szybów wiertniczych (o ile to możliwe). Ponieważ budynki można stawiać jedynie blisko siebie, można czasem sobie dopomóc, rozciągając obszar przeznaczony „pod budowę" wcześniejszym postawieniem „w tamtym kierunku" laboratorium. Jeden szyb powinno obsługiwać dwie do trzech cystern. Większe ilości mogą powodować chaos i przestoje. W 90% przypadków zawartość jednego szybu powinna wystarczyć na całą misję. W razie gdyby tak się nie stało, o wybudowanie nowego szybu należy zatroszczyć się z odpowiednim wyprzedzeniem.

• Nie opłaca się budować stacji naprawczej – w ferworze walki nie będzie czasu na wycofanie i reperacje uszkodzonych jednostek.

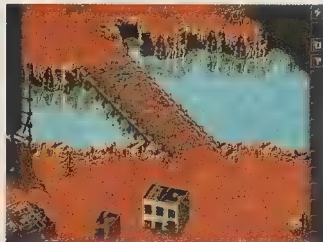
• Warsztat produkujący pojazdy stawiamy jak najbliżej linii frontu. Najlepiej jest ich mieć dwa, aby dopływ świeżego mięska na front był nieprzerwany.

• Nie polecam również inwestowania w budowle obronne, takie jak wieże strzelnicze czy działka i wyrzutnie, bo można ich wybudować ograniczoną ilość. Już lepiej nadmiar kasy przeznaczyć na budowę jednostek i jak najszybsze wyprowadzenie działań zaczepnych. Preferowałbym obronę czynną, czyli zbudowaną z kilkunastu pojazdów średniej klasy (u Survivors – ATV Flame, Mutanci – Monster Trucks). Są





oy cz. 1





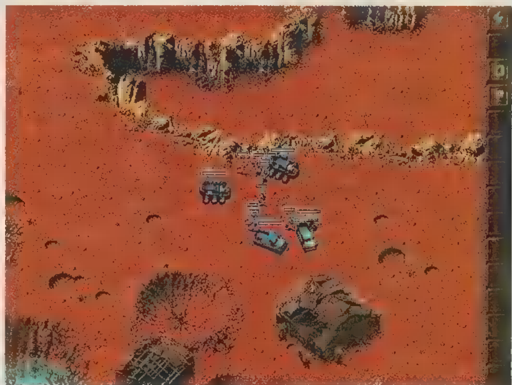


one tańsze i skuteczniejsze, bo mogą na przykład przejeżdżać obcą piechotę.

- Ulepszanie technologiczne rozpoczynaj zawsze od warsztatu, w tej grze liczy się przede wszystkim liczna i mocna ofensywa.
- W misjach, w których nie możesz budować bazy, każdy żołnierz jest na wagę złota. Możesz wtedy stosować taktykę wywabiania wrogów z ich zgrupowań. Obca jednostka w połowie przypadków atakuje oddział, który dostrzegła jako pierwszy. Wystarczy więc postawić „mur" z obrońców, wysłać jakąś szybką jednostkę (motocyklista u Survivors czy wilk u Mutantów) do przodu, po czym zwiewać nią na tyły, podczas gdy reszta naszej armii rozbija zwabionych w ten sposób przeciwników.
- Tzw. doświadczenie jednostek, czyli zwiększanie szybkostrzelności i celności, jest raczej mało ważne, ponieważ w tej grze średnia przeżycia oddziału na froncie wynosi ok. 20 sekund. Nie zaprzątaj więc sobie głowy reperowaniem i wycofywaniem uszkodzonych jednostek weteranów.
- Najczęściej przyjdzie nam walczyć z całymi zgrupowaniami przeciwnika. Piechota w dużych ilościach może być niebezpieczniejsza od każdego czołgu, dlatego też należy ją eliminować (rozjeżdżać) w pierwszej kolejności.
- Zawsze atakuj WSZYSTKIMI jednostkami tylko jednego wroga. Lepszy nieprzyjaciel rozbity kolejno, ale całkowicie, niż kilku tylko napoczętych.
- Gdy przeciwnik zauważy, że atak na naszą bazę się załamał, rozpoczyna odwrót. Dobrze jest wtedy wysłać kilka jednostek w pościg, bo oddziały które umkną, zostaną wykorzystane przy następnym natarciu.
- Najlepszą chwilą na wysłanie kontrataku jest moment zaraz po natarciu wrogich sił na nasze zabudowania. Wtedy obca baza jest praktycznie bez ochrony.
- Nie polecam walk z wrogimi jednostkami wewnątrz ich bazy. Jeżeli już tam wpadniemy, należy w pierwszej kolejności wyeliminować fabryki zbrojeniowe (Survivors – warsztat, Mutanci – wylęgarnia zwierzaków i kuźnia), odciąć dopływ gotówki, zaś zaraz potem zniszczyć Centrum dowodzenia. Dopiero będąc pewnym, że nie nadejdą nowi, można zacząć wybijać obrońców.
- Kluczem do zniszczenia wroga jest zatrzymanie jego linii produkcyjnych. Są na to dwa sposoby. Po pierwsze – zniszczyć wszystkie Oil Rigi, jednak muszą być one na zewnątrz bazy. W praktyce znacznie prościej jest zastosować drugie rozwiązanie, czyli tzw. „oblężenie". Polega ono na tym, że wprowadzamy do bazy wroga ok. 8-9 pojazdów dobrych w niszczeniu budowli, czyli szybkostrzelnych, ewentualnie pracujących z miotaczami płomieni (wieże strzelnicze chronią najczęściej jedynie wejścia). Odnajdujemy we wrogiej bazie fabryki uzbrojenia, po czym je niszczymy. Przeciwnik oczywiście już po chwili będzie starał się je odbudować, co należy uniemożliwić, cały czas ostrzeliwując budowaną konstrukcję. Dzięki temu wrogowi nie uda się zbudować nowych obrońców, a my – systematycznie dosyłając posiłki – po pewnym czasie zdobędziemy przewagę.
- Jednostki specjalne można znaleźć w specjalnych bunkrach. Baw się nimi ostrożnie – są fantastyczne w walce, ale nie można ich naprawiać.

To na razie tyle, ruszajcie do boju. Za miesiąc będzie ciąg dalszy, tym razem z dokładną charakterystyką jednostek i opisem każdej misji. Aha i jeszcze jedno. Dystrybutor gry, firma IPS, wydała specjalny limitowany nakład, wzbogacony o płytkę, gdzie można m.in. znaleźć informacje o wulkanach, płytach tektonicznych, trzęsieniach ziemi itp. Wszystko to jest zilustrowane ciekawymi zdjęciami oraz filmikami z planu zdjęciowego kinowej superprodukcji „Góra Dantego". Jeśli się więc pośpieszycie, oprócz fantastycznej gierki możecie dostać jeszcze ten edukacyjno-rozrywkowy dodatek.

Piotres



Realms Of The Haun

„Realms of [redacted] Haunting" otrzymało [redacted] przyzwoitą [redacted] 76%. Postanowiliśmy więc przygotować [redacted] solucję. To [redacted] zadanie otrzymał Piotres, który w pewną burzową [redacted] z narażeniem życia zagłębił się w tajemniczy świat najnowszej produkcji Gremlin. [redacted] odnaleźliśmy przy jego komputerze jedynie wypaloną [redacted] podłodze dziurę [redacted] trochę notatek. Niestety, wciąż nie wiemy, gdzie podział się autor. Poszukiwania trwają, [redacted] póki co, publikujemy kilka pośpiesznie nakreślonych przez niego słów...



N[redacted] wstępie kilka uwag ogólnych: często sejwuj, rozglądaj się uważnie dookoła, zaglądaj za sprzęty, na gzymsy, do pudełek – często można tam znaleźć użyteczne przedmioty, włącz automatyczne używanie przedmiotów, w czasie walki zawsze trzymaj się na dystans. Będzie to proste, gdy już zbierzesz magiczne różdżki, drzwi z zielonymi symbolami będą się otwierać same, wraz z postępami w grze, staraj się nie marnować amunicji, w czasie walki nie pozostawaj zbyt długo bez ruchu, gdy tylko jest możliwość, walcz różdżkami, bo ich moc odnawia się, w czasie walki zawsze staraj się mieć dokąd uciec, aby się podleczyć czy zregenerować broń. Najlepiej do tego celu nadają się inne pokoje, z zamykanymi drzwiami. Potwory nie potrafią ich otwierać ani przez nie przechodzić. W dalszych rozdziałach pojawią się monstra strzelające. Z takimi najlepiej rozprawić się sposobem „walki kołowej" – biegamy wokoło stwora, czekając na strzał (najczęściej poprzedza go jakiś dziwny odgłos). Gdy ten nastąpi, zatrzymujemy się, ładujemy ze swojej broni i znowu biegamy. Brzmi dziwnie, ale po nabraniu odrobiny wprawy – działa.

Najlepsza broń w grze to „Aelf's Dagger", jednak ładuje się zbyt długo. Dlatego też polecam zwykłą „Wand", bądź pierwszą z różdżek. Nie zużywaj Florentine Staff.

W czasie walki można wymieniać broń. Salwy z trzech najlepiej naładowanych różdżek nie wytrzyma nic (no prawie...). W większości pokoi można zapalić światło, kontakty są przy futrynach



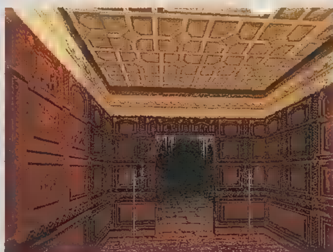
[redacted] I – [redacted]

Aby dostać się do biblioteki należy zapalić obydwie świece na prawo od drzwi do niej.

[redacted] II – [redacted] i Zapowiedzi

Zbierz broń i tarczę, są obok kominka. Jedna z półek otwiera się, odsłaniając wejście do mauzoleum. Wewnątrz podążaj cały czas przed siebie. Kula znaleziona w pokoju z pentagramem otworzy drzwi z odpowiadającym jej emblematem. W środku jest mapa. Z pokoju z pentagramem są dwa wyjścia. Po lewej odnajdziesz broń. Prawy korytarz doprowadzi do więzienia, gdzie ze składziku (otwieranym przez dźwignię) zabierz klucz. W pokoju z teleportem, gdzie cały czas materializują się strażnicy, musisz nacisnąć na wszystkie trzy znaki z „dłonią", po czym w rogu otworzy się przejście do czwartego [redacted] nich. Wejdź w teleport. Teraz musisz odnaleźć tron, kliknij na nim, aby usiąść. Wróć do hallu, otwórz drzwi zdobytym kluczem. Kliknij na ołtarzu i zbierz artefakt. Teraz możesz wejść z głównego hallu do drzwi „trupiarni" (ach te rysunki na ścianach). W pomieszczeniu z basenem jest statuetka węża (weź koniecznie), z ołtarza zabierz artefakt. Wróć do biblioteki, obok zawalonego wejścia jest drugie, pomacaj ściany.





[redacted] III – [redacted]

Zwiedzaj dom. W sypialni rusz kufrem. Po naciśnięciu cegłówki w pokoju z szafkami, odnajdziesz mapę domu. Z sypialni jest też wyjście na górę (zbrojownia i teleport do Wieży, wrócimy tu, gdy będziemy mieli maski). Na parterze odnaleźć można jeszcze hełm oraz zielony kryształ (do wyjęcia z ognia w małym pokoiku z kominkiem). Ten ostatni trzeba użyć na „zielonej sferze". Z miejsca „poza czasem" należy zabrać maski.

[redacted] IV – Opowieści [redacted]

Po schodach na górę. W teleporcie użyj masek. W Wieży można bardzo łatwo zginąć – wystarczy jeden nieostrożny ruch. Błyskające wejścia, to połączenia pomiędzy różnymi częściami tego świata. Odnajdź kolejny teleport. Przeszukaj dziedziniec i pomieszczenia. Klucz jest w jeziorku. Wróć do Wieży.

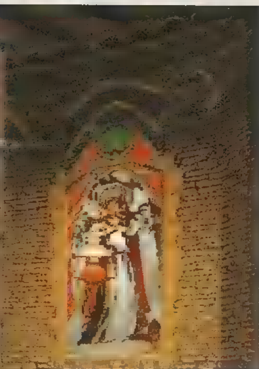
Rozdzial [redacted] – [redacted]

Wróć na Ziemię (Heled/Earth). Naciśnij „rękę" i wejdź przez nowo otwarte drzwi. Strzel do pentagramu i zobacz co się stanie. Jest to sposób na niezniszczalne potwory, które spotkasz za chwilę. W pomieszczeniu z kluczem na suficie należy położyć statuetkę węża w miejscu na nią przeznaczonym.

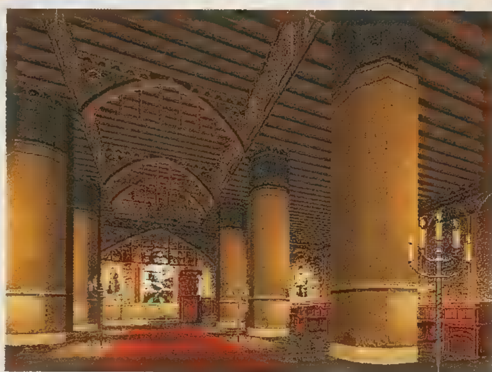
Pamiętaj, aby potem zabrać ją z powrotem. Po sprasowaniu (cool, huh, huh) demonów. Otwórz dostępne drzwi, pociągnij za dźwignię, i wróć do drzwi zastawionych skrzyniami.

Podążaj przed siebie, przez jaskinię, aż to labiryntu. Jest tu ciem-

ting







no jak ... Musisz odnaleźć czerwony kryształ do przekupienia demona-strażnika na zachodzie (konsultuj się z mapą).

Rozdział VI – [illegible]

Używając ruchomych platform, musisz dostać się do pomieszczeń mieszkalnych. W sypialni pod łóżkiem jest różdżka. W szafie jest zamknięta chwilowo skrytka, gdzie spoczywa statuetka węża. Po schodach, przez pokój z błyskającymi światłami, musisz dostać się do obserwatorium. Przy barierce jest przycisk, zabierz dziennik. Wyjmij z niego klucz i wydostań ostatnią statuetkę z szafki. W tej sekcji musisz odnaleźć jeszcze zbroję (w pobliżu miejsca, gdzie rozpocząłeś rozdział), po której zebraniu użyj różdżki Florentine'a na kamieniu z jej kształtem, przy nieczynnym teleporcie, co spowoduje jego naprawienie. Wróć do biblioteki.

Rozdział VII – Za Bramą

Ustaw wszystkie 6 statuetek przy sarkofagu, zejdź po drabinie na dół. Cały czas przed siebie. Wielki zegar kontroluje się za pomocą umieszczonych na podłodze dźwigni (na piedestale). Ustaw szóstą. Naciśnij rękę, uzbrój się w zabraną z biblioteki tarczę i wejdź w nowe przejście. W pokoju z fontanną jest kielich, który napełnij wodą. Teraz „uzbrój" się w niego i polej drzwi po lewej (patrząc od wejścia). Zabierz sztylet i wracaj. Po drodze czeka Cię jeden z ciekawszych klipów wideo.

Rozdział VIII
Poznajcie Bestię

Wracaj do biblioteki. Po drodze rozwal wszystko, co będzie gryzło. Wróć do głównego hallu w domu, a nowe drzwi, zamknięte do tej pory runem, otworzą się. Niezła plątanina pokoi, ale nic to. Odnajdź pokój z pentagramem na podłodze i zapal wszystkie świece – po potworze pozostanie figurka. Teraz wyjdź na dziedziniec i z jednego z pomieszczeń (wejście po schodach) zabierz nową broń. Figurką otworzysz drzwi do pracowni.

Rozdział IX
[illegible] pieczęci

Zbierz i obejrzyj wszystko, co jest do zebrania, plus statuetkę przy wyjściu. Wracając możesz wstąpić do jadłodajni. Na dziedzińcu wejdź w teleport, otwórz drzwi i w labiryncie podążaj śladem zdechłych szczurów (przyjemnie chrupią, nie?)

Rozdział X – [illegible]

Zabierz kryształ. Dźwignia za ołtarzem otwiera drzwi. Wejdź do Wieży. Tam musisz przedostać się do świata Raquia. Czekają Cię tam labirynty. Znaleziona wcześniej mapa będzie pomocna. Do odnalezienia są: zatyczki do uszu (?), udziec barani – po wciśnięciu przycisku przy ławeczce, pierścień – po przebyciu przez latające platformy oraz fujarka. Teraz udaj się do zamku. Potwora należy nakarmić mięsem. Po przedarciu się przez sieć korytarzy odnajdziesz wielki hmm – system alarmowy. Przedarcie się na drugą stronę to kwestia kilku skoków i niewielkiej dozy sprytu. W pomieszczeniu dalej otwórz pierwsze drzwi po lewej, używając na nich fujarki. Zbierz okulary i olej. Teraz trzecie od lewej, ale przedtem użyj na sobie zatyczek. Zabierz klucz. Teraz otwórz drzwi do biblioteki, smarując je uprzednio olejem. W środku włóż okulary, zabierz scroll z biurka i przeczytaj go. Teraz drzwi z twarzą – podaj hasło ze zwoju. W środku zabierz buteleczkę, którą rozbij na podłodze w pokoju z lodem. Stamtąd zabierz kawałek materiału. Udaj się do kapliczki i zabierz z witraża błyskotki. Ustaw je [illegible] pentagramie w kolejności: G – zielony, Y – żółty, R – czerwony, O – pomarańczowy, B – niebieski (najjaśniejszy), V – fioletowy (najciemniejszy), I – indygo. Bogatszy o klucz udaj się do pokoju ze skrzypiącą podłogą i tam użyj na sobie przepaski z zimowej komnaty. Z szafki zabierz wszystkie przedmioty. Kryształ połóż na piedestale. Przejdź po platformie i przedrzyj się przez pole minowe do diamentu, którym uzupełnij pierścień. W następnym pomieszczeniu użyj na sobie pierścienia.



[illegible] — Uwięziony [illegible]

Wróć z powrotem do biblioteki na Ziemi, po drodze uważaj – dużo potworów i pułapki w całym ogrodzie. Na miejscu zejdź po drabinie za sarkofagiem i idź aż do zamku oraz dziwnych schodów. Otwórz go kluczem z łez. Wróć na środek.

[illegible] — Święty [illegible]

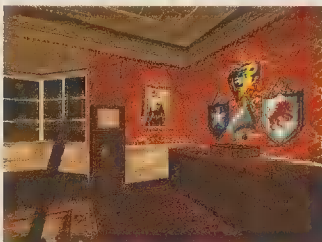
Po schodach wejdź w drzwi w niebie. Znajdziesz się w miasteczku. Udaj się najpierw na „plebanię" (wejście przez drzwi z czerwonym runem). Z szafki zabierz latarkę. Buszując po pokojach, MUSISZ ją cały czas trzymać w ręku – jest to bardzo ważne (pokazuje niewidzialne runy). Spod wycieraczki wyjmij różdżkę, która jest świetną bronią, a poza tym, strzał z niej rozbija runy. Teraz przeszukaj dokładnie plebanię, cały czas trzymając w rękach latarkę. Musisz odnaleźć 5 kluczy (w piwnicy, w laboratorium, w kuchni, w jednej z książek z biblioteki, w sypialni i w ukrytym pokoju – wejście przez szafę). Wróć do katedry. Jeden z potworów zostawi pieniążek, wrzuć go do skarbonki. Podejdź do ołtarza i z okna zabierz pióra. Bocznymi drzwiami wyjdź na piętro. Zabierz klucz do kapliczki i tiarę. Wróć z powrotem i otwórz kapliczkę. Na statuetce użyj czerwonego pióra i tiary. Zabij potwory, użyj zielonego. Zza malowidła zabierz hełm.

[illegible] XIII — Smoczy [illegible]

Wróć do Wieży. Teraz odnajdź teleport do świata Aqura. Na miejscu wejdź na dziedziniec. Cały zameczek jest symetryczny. W jednym ze skrzydeł teleport przeniesie Cię piętro wyżej. Tam przy fontannie są dwa inne teleporty. W jednym trzeba odnaleźć szkło powiększające, w drugim – kielich. Wróć do fontanny. Teraz napełnij kielich wodą i polewaj kolejne świetlne zapory. Zbierz wszystko, na schowkach użyj szkła powiększającego – pojawią się napisy. Teraz będzie trochę zamętu: zbierz wachlarz, zmieszaj czerwony i czarny proszek, użyj cylinder i flint, pestle i mortar, kliknij na GRIND – pojawi się fajka, z kolejnej skrytki zabierz scroll, który potraktuj szkłem powiększającym, użyj scroll i cylinder+flint, otwórz skrytkę BURN, drewno podpal od krzesiwa, snow użyj na cylinder+flint, otwórz BONG, użyj Amber w pestle+mortar. Uff. Gdybyś się pogubił, po prostu używaj wszystkiego na wszystkim, gra nie pozwoli Ci się zaciąć, czy coś stracić. Teraz przy fontannie połóż ogień na odpowiadającym mu symbolu, zmielony bursztyn na złotym kwadracie, wachlarz na symbolu chmury, a na pozostałym – śnieg. Teraz zmieszaj snow+fajka+bursztyn (Incense) + ogień + wachlarz. Powstanie kadzidło, którego użyj na fontannie. Wracaj do Wieży.

[illegible] XIV — [illegible]

Wracaj na Ziemię (Heled/Earth).



[illegible] XV — [illegible] Śmierci

Przeszukaj cele i zabierz wszystko ze sobą. Na zewnątrz czeka Cię niezła przeprawa. Po wyjściu z grobowca podążaj cały czas przed siebie, aż do bram cmentarza. Tam użyj dziennika na paleniskach w ścianie, a otworzy się furtka po prawej. Wejdź tam.

[illegible] XVI — [illegible]

Musisz dotrzeć do centrum labiryntu, na mapie odnajdziesz najkrótsze



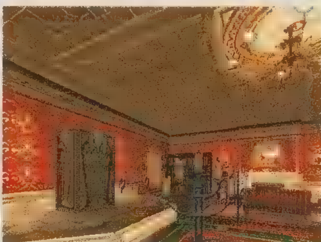


przejście. Po dotarciu do teleportu, użyj masek, aby dostać się do Wieży. Tam musisz odnaleźć teleport do Shaol. W tej okolicy, za świecącą zasłoną leży Shrive i Smoczy Miecz, po których zabraniu będziesz mógł użyć teleportu. Po drugiej stronie, po rozmowie ze Strażnikiem, możesz wejść w portal. Teraz czeka Cię najbardziej koszmarna część gry. Lokacja to wielka okrągła hala (tu startujesz), labirynt oraz 4 komnaty z sercami. Musisz odnaleźć 16 mózgów (?) i załadować je do maszyny (na jednej ze ścian hali). Czeka Cię prawdziwy horror, bo korytarze to pomieszanie z poplątaniem. Część mózgów znajdziesz w głównej komnacie, jeden leży za maszyną, część w komnatach z sercem, zaś reszta w zaułkach labiryntu. Mapy do tego zrobić się nie da (albo potrzeba znacznie więcej samozaparcia niż ja miałem) więc miłego błądzenia. Potem już tylko walka z demonem, i można wejść z powrotem do zielonego portalu.

Po teleportacji pogadaj z gościem wewnątrz czerwonej osłony. Teraz musisz rozbić 16 luster. Potwory, które z nich wychodzą, są niezniszczalne. Znikają dopiero po roztrzaskaniu lustra. Po wykonanej robocie idź usiąść na tronie.

[illegible] XVII — Ojciec [illegible]

Sekcja typowo łamigłówkowa. Do zaliczenia 8 pokoi, każdy z inną zagadką, niektóre ciężko opisać, więc musicie sami nieźle się napocić. Aby dostać się do zagadki, należy najpierw kliknąć na polu siłowym



zasłaniającym tarczę. Otworzy się przejście po lewej, gdzie należy dostać się do przycisku-rączki i nacisnąć go. Czasem będzie to trudne:

- labirynt z lustrami – wyłącz tekstury (klawisz M). Teraz wystarczy już tylko odnaleźć przycisk.
- basen – zrób save, za każdym krokiem albo pojawi się podłoga, albo polecisz. Teraz tylko przedrzyj się na drugą stronę
- latające bloki – bawiąc się dźwigniami ustaw je tak, aby idąc po przekątnych dostać się na drugi koniec. Ponumeruj dźwignie od lewej do prawej, od góry do dołu. Teraz naciśnij 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12
- strzelnica – nie wymaga wyjaśnień
- 5 rączek – naciśnij prawą-górną i lewą-dolną, aby utworzyć sobie przejście do rączki
- dwie spluwy – numerujemy dźwignie od lewej do prawej, teraz 2, 3, 7, 5 i 2x przycisk, 2, 6, 5 i 2x przycisk.
- rozbijanie luster – naciśnięcie na podświetlone płytki uwalnia fireballe, więc uważaj. Musisz skakać. Do rozbicia czwartego lustra odnajdź jedyne nie chronione przez pole siłowe i dokonaj egzekucji. Wyłączy to pole chroniące kolejnym lustro... i tak dalej.
- latające kule – sama przyjemność, nie będę Wam jej psuł.

Teraz wróć do zagadki z basenem. Przesuń tam tarczę, aż stanie się czarna. Oznacz ją sobie jako 1. Teraz, idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zrób to samo z tarczami przy wejściach 2, 4 i 8. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, powinien pojawić się przeciwnik. Przeszukaj zwłoki. Wyjdź przez portal.

Wewnątrz zamku znajdziesz Rebekę. Po wideo pokonaj Beliala, przeszukaj zwłoki. W wieży jest niezły napój leczący. Teraz użyj kryształu na sferze.

[illegible] — Wątki i Wąteczki

Podążaj przed siebie, starając się nie zginąć. Na końcu wejdź w teleport.

[illegible] — Konwokacja

Mam nadzieję, że wcześniej zrobiłeś save. W czasie klipu radź sobie sam.

[illegible] XX — I wszystko [illegible] wzięli...

Uciekaj do wyjścia, nie zabijaj potworów, jest ich zbyt dużo. W hallu wejściowym czeka Cię finałowy pojedynek. Używaj różdżki Florentine'a i często sejwuj. Potem możesz wyjść na zewnątrz.

Wszystkiego najlepszego na nowej drodze życia!

Piotres

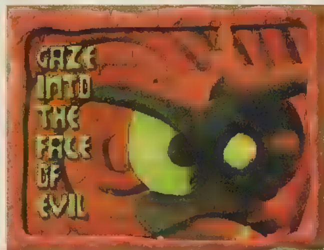
Neverhood

W numerze 3/97 GK zamieściliśmy recenzję tej gry, oceniając ją na 72%. Dziś, dla wielbicieli plasteliny, zabawnych animków oraz dobrego humoru zamieszczamy opis jej przejścia.

Kliknij na Klaymanie, pociągnij 3 razy za dźwignię (możesz też nacisnąć czerwony przycisk i wyjrzeć przez okno). W następnym pokoju zejdź po drabince (skrzynka z wiadomościami). W górę. Przesuń roślinkę 6 razy w prawo, złap się za drugą, potem pierwszą linkę od prawej i wyjdź. Idź w lewo do białego domku. W środku zbierz dysk i ułóż układankę (rozwiązaniem jest litera H). W następnym pokoju podnieś dysk, uruchom odtwarzacz i wyjdź przez drzwi po prawej. Pójdź w prawo, naciśnij przycisk i zjedź windą na dół. Zapisz znaki i do góry. Wróć w lewo, zapal światło i idź do windy. Podnieś probówkę i zjedź na dół. Naciśnij niebieski przycisk (musisz usłyszeć odgłos syreny portowej, jeśli odezwie się bzyczek – spróbuj jeszcze raz), zbierz dysk, pociągnij za dźwignię i jedź w górę. Teraz idź do oporu w prawo, na końcu podnieś dysk i wyjrzyj przez okno. Wychodząc z budynku zgaś światło i wysuń kolce. Idź do czerwonego domu na lewo. Podnieś dysk, naciśnij na ekran, zbuduj wybuchową kukiełkę (zamieniając części) i wyjdź przez drzwi po drugiej stronie. Skręć w prawo, otwórz drzwi i naciśnij przycisk. Zawróć do drzewa (możesz zjeść owocków) i kontynuuj marsz w kierunku ściany. Obróć się w lewo i zbierz pozytywkę. Po chwili weź zapałkę, podpal wybuchową kukłę i przesuń ją do potwora. Wróć z powrotem do jaskini, z której wybiegło monstrum, wysłane przed chwilą do krainy wiecznych łowów. Wsiądź do „syrenki" i jedź w prawo, w dół, a na końcu spirali naciśnij przycisk (musisz, podobnie jak poprzednio, usłyszeć odgłos syreny portowej).

Teraz wróć do głównego skrzyżowania, niedaleko miejsca, w którym rozpocząłeś grę. Idź w stronę jedynego budynku, w którym jeszcze nie byłeś. Uruchom źródełko (przycisk na ziemi) i kliknij na nim, a Klayman łyknie sobie wody. Napluj do pierwszej (licząc od lewej) rurki 3 razy, drugiej raz, trzeciej 2 razy, czwartą opuść i do piątej 4 razy. Naciśnij guzik. Oba rządki powinny zagrać tę samą melodyjkę i drzwi otworzą się. W środku zbierz dysk i skręć w prawo. Podnieś dysk i wejdź po „ostrej" drabinie. Podnieś dysk (jeśli chcesz, pociągnij za sznurek – smacznego) i naciśnij przycisk (syrena portowa).





Wyjdź na zewnątrz budynku (guzikiem otwórz drzwi). Z głównego skrzyżowania skręć w dół, do jaskini. W środku znajdują się duże drzwi z 3 zasuwami i przyciskami. Jeśli prawidłowo nacisnąłeś wszystkie „syreny portowe", guziki powinny świecić. Naciśnij je i wyjdź na zewnątrz. Idź do przodu po moście, odwróć się w lewo i podejdź do automatu. Naciskając przycisk, zanotuj wszystkie 12 znaków, które się pojawią. Zwróć szczególną uwagę na symbol, przy którym zostanie odegrany dźwięk. Idź do przodu, do żółtego domku. W środku ułóż układankę, przyczepiając kolejno klocki. Wyjdź i skręć do dużego działa. Naciśnij czerwone kółko i poślij odłamkowego w źródło. Teraz możesz wrócić do domku, aby obniżyć most. Gdy to zrobisz, wyjdź i zejdź po schodkach. Skręć w prawo i podejdź do dziury (jak chcesz, zapisz stan gry i wskocz – he, he). Idź do syrenki i jedź w górę. Na skrzyżowaniu udaj się w prawo. Jedź tak, aż dotrzesz do rozstajów dróg, na których skręć w prawy, górny róg. Gdy dojedziesz do 3 kolorowych tub, zapisz poziom „wody" w każdej z nich. Wróć do pierwszego skrzyżowania i jedź w lewo. Po kilku skrętach dojedziesz do radia. Zapamiętaj muzyczkę i zjedź na sam dół (w labiryncie znajduje się także pokój w wieży, który możesz odwiedzić). Wysiądź z syrenki i skieruj się do domku z anteną na dachu. W środku podnieś dysk i włącz radio (jeżeli nie będzie działać, wróć do budynku, w którym zacząłeś i pociągnij za pierwszą linkę od prawej).

Nastaw „wieżę" na melodyjkę, którą usłyszałeś w labiryncie dróg i wejdź przez otwarte drzwi. W środku pociągnij za sznurek, zapamiętaj wyraz BOBBY, zgaś światło i wejdź do kabiny. Ustaw odpowiednio kryształy (naciskając przyciski) tak, aby ich kolory były (od prawej): niebieski, pomarańczowy, niebieski, niebieski i żółty. Naciśnij czerwony guzik, a po chwili wejdź do mysiej dziury. Podejdź do okna, spójrz na tuby i skieruj się w lewo. Teraz idź do wyrwy w ścianie. W środku sporządź miksturę, nalewając tyle „wody", ile widziałeś w menzurkach w labiryncie dróg. Gdy ją wypijesz, Klayman stanie się duży. Podnieś dysk i spójrz na trzecią głowę od prawej. Naciśnij przycisk i wejdź po drabinie. Na górze podnieś dysk, wyjdź i wsiądź do teleportera. Przyciśnij guzik z pazurem i czerwony. Podejdź w prawo, wyciągnij gwóźdź i wróć do teleportera. Wybierz górny, prawy przycisk. Zbierz 2 dyski, naciśnij pedał i szybko wyjdź. Idź prosto do grzyba (możesz też na prawo), obróć się i podejdź do „automatu". Musisz ustawić 12 znaków w takiej kolejności, w jakiej pokazywały się znaki koło działa (z jedną różnicą: symbol, przy którym został zagrany dźwięk, musisz zmienić na znak z nowym odgłosem). W środku podnieś dysk i wyjdź. Wejdź do grzyba, a po chwili idź do przodu. Zapisz 3 znaki ze ściany (pamiętaj o zgaszeniu światła w budynku z H), zbierz dysk, i teleportuj do pokoju z pedałem i 2 dyskietkami.

Pójdź do zielono-brązowego domku. Naciśnij pedał i idź w lewo. Teraz czeka Cię trudna zagadka. Wchodząc myszą w odpowiednie dziury, musisz dojść do sera. Spróbuj zrobić tak: ponumeruj dziury, licząc od lewej strony i od góry do dołu. Wybierz się kolejno do 6, 2, 39, 25, 30, 37, 46, 12, 5 i 43 dziury. Idź w lewo, podnieś 2 dyski i przesuń projektor tam, gdzie wessało mysz. Naciśnij pedał i pójdź w prawo. Podnieś dysk i rozwiąż zagadkę na ścianie (coś w stylu memory), zapisując ile razy każdy znak się pojawił. Teraz wróć do teleportera i wybierz prawy, dolny znak. Idź do przodu, skręć w prawo i naciśnij guzik. Ustaw kostki tak, aby ich „oczka" pokazywały liczbę symboli z poprzedniej zagadki i przyciśnij żółty przycisk. Teraz wróć do czerwonej syrenki (wybierz w teleporterze lewy, górny znak, w pokoju z drabiną i odtwarzaczem złap się za linkę, aby wrócić do pokoju z kapsułą. Wyłącz radio, idź do żółtego domku i podnieś most, dalej idź do jaskini, gdzie kiedyś siedział potwór). Syreną skieruj się w prawo. Na końcu trasy podnieś klucze i wróć do działa. Ustaw znaki, które widziałeś koło teleportera i na początku gry w ciemnym pomieszczeniu, wyceluj i strzel. Powinieneś trafić w robota. Skieruj się do teleportera i wybierz prawy, dolny guzik. Idź do przodu i w prawo. Po dłuższej animacji znajdziesz się w domu „złego". W środku przejdź przez szare, zepsute drzwi. Podnieś dysk i wyjdź na balkon. Podnieś igłę. Teraz do windy. Na górze zbierz ostatni 20 dysk i uruchom odtwarzacz.

Willy opowie Ci historyjkę i zostawi klucz. Zbierz go i wyjrzyj przez okno. Przekłuj balonik, zjedź windą na dół, idź na balkon i podnieś klucz. Wróć się do pokoju z projektorem (szare drzwi). Przesuń go w prawo, a gdy wjedzie w zagłębienie, pociągnij za dźwignię. Zapisz kombinację kluczy i rozwiąż zagadkę na ścianie (wkładając odpowiednio klucze). Przejdź przez otwarte drzwi. Przesuń roślinkę pod ostatnią linkę, złap za nią i zeskocz. Jesteś w ostatnim pomieszczeniu gry! Zrób save (jeśli chcesz zobaczyć 2 zakończenia) i idź na prawo. Po chwili kliknij, albo na koronie (unhappy end), albo na królu (happy end).

Piotres & Tahil

Tekken 2

Począwszy od tego numeru będziemy zgłębiać najskrytsze tajemnice najlepszych mordobić. Przedstawimy Wam skuteczne sposoby, jak dokopać kolesiowi, zanim ten połapie się o co chodzi. Nie będziemy prezentować pełnej gamy ciosów dostępnych dla każdej postaci, a skupimy się tylko na wybranych, tych najlepszych i najbardziej skutecznych. O tym, że ich dobór będzie właściwy, nie musicie się martwić, ponieważ porad będzie udzielał sam mistrz w Tekken 2 z ostatniej Gambleriady niejaki Zdanek. Yeah!

W tym numerze zajmiemy się rewelacyjną gierką Tekken 2 na PlayStation. Wszystkich początkujących zaskoczy pewnie wiadomość, że oprócz prostackiego mordobicia i kopania, w grze występuje jeszcze cały wachlarz przemyślnych i efektownych, a przy tym skutecznych łamań i rzutów. Dziś podam je dla KINGA, NINY, ANNY, BRUCE'A i PAULA. Wszystkie będą podane w sposób łatwy do zrobienia, ale należy skonfigurować klawisze następująco: L1 – left punch + left kick, L2 – left kick + right kick, R1 – right punch + right kick, R2 – left punch + right punch, a reszta niech zostanie tak, jak jest. Na razie zapamiętajcie, że znaczek „#" to jednosekundowa przerwa, „●" to miejsce, w którym można się wyrwać, a literka „N", że trzeba puścić i przestać trzymać jakikolwiek kierunek. Nazw nie podaję, bo nie ma sensu.

NINA WILLIAMS

Na pierwszy ogień idzie moja ulubienica. Jej łamania trudno zacząć, ale jak już wejdą, to przeciwnik jest murowanym denatem.

R1 także od tyłu
L1 także od tyłu
→ + L1
↘, ↘ + R2
R1 ▢, △, ▢ # △, ▢, ⊗
↓, ↘, →, R2 ● ⊗, ◯, ⊗, R2 ● (R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 ● ▢, ⊗, △, ▢ # △, ▢, ⊗, ◯, R2 ● (R2 wyrwanie)



↓, ↘, →, R2 ● ▢, ⊗, △, ▢ # ⊗, ▢, ◯, R2, R2 ■ (R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 ■ △, ⊗, ◯, △, △, ▢, L2, ▢, △, R2 ■ (R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, L2 L2, ⊗, ◯, R2
↓, ↘, →, L2 L2, ◯, △, R2 # ⊗, ▢, ◯, R1
↓, ↘, →, L2 L2, ◯, △, R2 # ▢, ⊗, R1, L2, L1



→, →, → (bieganie) ⊗ (blisko przeciwnika) ⊗, ▢, ◯, R1
→, →, → (bieganie) ⊗ (blisko przeciwnika) ▢, ⊗, R1, L1, L2

Rzut Reversal

Trzeba nieźle wyczuć moment i zrobić niżej podaną kombinację, gdy przeciwnik nas atakuje.

← + R1 + R2



KING

Zachlany zapaśnik ma w zanadrzu kilka potężnych rzutów i łamań. Ma trudne kombinacje, ale zabierają dużo energii.

R1 także od tyłu
L1 także od tyłu
↙ + R2 ■ ■ (wyrwanie L2)
↙, ↙ + R2
→, ←, ↙, ↓, ↘, → + R2 ■ ■ (wyrwanie L2)
↙, → + R2
↓, ↘, → R2
↓, ↘, → R2, R2
↓, ↘, → R2 (trzeba poczekać aż ryknie) R2, ⊗, ◯, R2
→, ↘ + R1 lub L1 △, ▢, R2 ●(R1) # L2, R2 ●(L1) # ▢, △, L2 ●(R2) # △, ▢, ⊗, ◯ ●(L2)

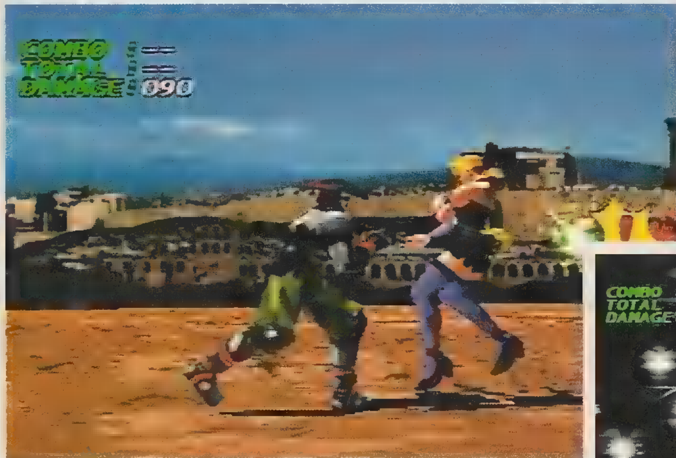




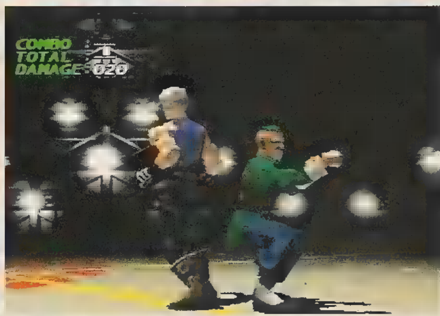
















→, ↘ + (△) + ⊗ ● (□), (△), ⊗, (□), R2 ■ (wyrwanie R2)
→, ↘ + (△) + ⊗ ● R2, ⊗, (□), L1 ■ (wyrwanie R2)
→, ↘ + (△) + ⊗ ● R2, (□), ⊗, R2 + ◎, R2, ⊗, ◎, R2 (trzymać), R2 + L2

Rzuty Counters

Rzuty te są trudne do wykonania, ale widowiskowe i przydatne. Aby je zacząć, należy przerwać przeciwnikowi jego atak ciosem napisanym przed nawiasem.

→, → # (△) (przeciwnik powinien się zwinąć) R2
→, → # (△) (przeciwnik powinien się zwinąć) R2, ↑, ↓, L2
↓ + L2, L2, L2, L2 (przy pierwszym ciosie powinno błysnąć) ◎, (△), (□), ⊗

PAUL PHOENIX

Paul jest najbardziej wyważonym zawodnikiem. Ma dosyć ciekawe rzuty i reversale prawie na wszystko. Dobry zawodnik dla początkujących.



R1 także od tyłu
L1 także od tyłu
↘ + R2
→, → + R2
L1, ←
↙ + R2 (wbiegnięcie na przeciwnika) ■ R2, R2, R2, R2, R2 ●(tylko dla Paula R2)
↙ + R2 (wbiegnięcie na przeciwnika) ■ ↓ + R2, R2, R2, N + ◎, (□), R2 ●(tylko Paul R2)

Rzut Reversal

Zupełnie jak u NINY. Trzeba tylko wyczuć moment.

← + L1 lub ← + R1

BRUCE IRWING

Dobry, szybki zawodnik.
Mocne ręce i nogi.

R1 także od tyłu
L1 także od tyłu
→, ↓, ↘ + R2 + ◎ R2, R2, R2
→, ↓, ↘ + R2 + ◎ ⊗, ⊗ + R2 # (□), ⊗, R2 + ◎, (△), ◎, (□), L1 + R1

ANNA WILLIAMS

Siostra NINY, a więc szybka i zabójcza. Łamania trzeba wyczuć, jak u jej siostry.

R1 także od tyłu
L1 także od tyłu
→ + L1
↘, ↘ + R2
↓, ↘, →, R2 ■ ⊗, ◎, ⊗, R2 ●(R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 ■ (□), ⊗, (△), (□) # (△), (□), ⊗, ◎, R2 ●(R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 ■ (□), ⊗, (△), (□) # ⊗, (□), ◎, R2, R2 ●(R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 ● (□), ⊗, (△), (□) # (△), ⊗, R2, L2, R2 ●(R2 wyrwanie)
↓, ↘, →, R2 L1, ◎, R2, R2, ◎, ⊗, R2, R2, R2

Rzut Reversal

Domyślcie się, co chciałem w tym miejscu napisać.

← + R1 +R2

To by było wszystko. Za miesiąc może napiszę trochę combosów i podam miejsca, w których można je przerwać, ale dopóki nie wyjdzie nowy numer Gier Komputerowych, musi Wam wystarczyć to, co podałem. Trzymajta się.

Zdanek



TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Mechwarrior 2: Mercenaries

● PC

Podczas wpisywania trzymaj wciśnięte Control, Alt i Shift.
superfunkicalifragisexy = nieśmiertelność
iseenfireandiseenrain = nieskończona amunicja
ooohhhillaaalllaaa = namierzanie cieplne
itsdabooomb = automatycznie usuwa zalokowany cel (nie działa na cele nie w czerwonych nawiasach)
crazysexycool = ?????
inmybeautifulballoon = dodaje odrzutek
likethecomstarbaby = automatyczny sukces (bez wykonania zadań)
ontimeeverytime = aktywacja klawisza kompresji czasu
antijolt = włączenie rozszerzenia czasu
bubbleboy = pętające kule
beholdmyglory = włączenie Im-free-eye
undflashyflashy = włączenie autogrupowania (wszystkie bronie strzelają naraz)
doredjackandtikrules = ???

Time Commando

● PC

Kody do poszczególnych epok:

Easy Normal Hard
Rzym YPTERFGZ QJSLVABL SOIOLGNK
Japonia NKTOLVIF KAYAGEAF TFJSVJMC
Średniowiecze VMXYICCB MZFSPQDD XFYAMXIE
Konkwistadorzy FDQLUGGCC AVMJFGGU ZOVASAIV
Dziki Zachód ZREHQFIR EVBSVTCV BODSGWLW
Wojny modemowe FBTAWPFC YLHHGXBO VEJHMQKO
Przyszłość X ALPYPJFO ZEYPCEHQ
Poza czasem YBULVABN HMFDLGNN

Command & Conquer

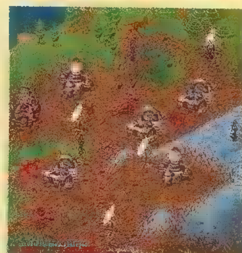
● PSX

Kody do etapów:
GDI NOD
2. B9DTX02D0 C99FAXKW8
3. 25U1E2L4D KDT70XZ7W
4. KED688DGU C9JM6RH3X
5. 0XL3NYNNO W15DASRS8
6. DU5R21DG7 Y47ZW9E0L
7. 0X3CS3D4G C9R67C70W
8. 9QGZLZDF8 0X3CSXKE5
9. IU75TQK8H 56HE53HEH
10.0YGNYMYYN YNF75TZKO
11.CR5EQME0S GTJ26Z12A
12.3NUL60FQI CR0TDBC71
13.4N8AN1A0H MFYFV9DWX
14.3NWD3MQFT
15. 457ED7G0U
Kod dla COVERT OPERATIONS: COVERTOPS

Gene Wars

● PC

SALMONAXE – włączanie cheatów
W – natychmiastowa wygrana
C – dostęp do wszystkich purebredów i hybryd
L – przyzwanie monolitów
T – budynki
D – informacje o pamięci



Reloaded

● PSX

Nieskończone zdrowie:
Spauzuj grę i trzymaj wciśnięte razem L1 i L2 przez około 10 sekund, później naciśnij dół, prawo, lewo, trójkąt, prawo, dół. Jeśli cheat zadziałał, na ekranie pojawi się dodatkowa opcja HEALTH. Teraz za każdym razem, gdy będziesz miał mało energii, spauzuj grę i wybierz tę opcję.

Nieskończona amunicja:
Jak poprzednio zadziałaj L1 i L2 przez 10 sek., następnie wciskaj: trójkąt, lewo, lewo, lewo, kółko, trójkąt, dół. Jeśli zadziała, do menu doda się opcja ammo. Postępuj jak w poprzednim przypadku.

Pełna moc:
Po 10 sek. trzymania L1 i L2, kolejno wciskaj: lewo, góra, krzyżyk, kółko. Jeśli zadziała, kolejna opcja – POWER – zostanie dodana do menu.
Pomijanie leveli:
Najpiew powyższa kombinacja L1 i L2, później lewo, trójkąt, krzyżyk, prawo, kółko, trójkąt, dół. Zobaczysz nową opcję SKIP LEVEL.

Final Doom

● PSX

2. Y90CDJLHVX
3. 3JJCMK8W64
4. Y9SJ3VRWWW
5. !DDSQ7J3!8
6. 04MSK2X921
7. YTTLCXXLXV
8. 09SMBY04YW
9. 7KKBLDV53
10. FM4217GSGJ
11. H!!3WDGLD8
12. 07QPDW26WY
13. WLLTXOY!02
14. RBR4G!LDLN
15. 2PTLCXXLXV
16. 548C7DFWYX
17. JOC89DZPQS
18. JGB9CT0NRT
19. 9QLTKR0!02
20. LM85X135BD
21. S!61FHVOJG
22. 33QHFTT6WY
23. VBGQPJ!446
24. ZYKTLW7V53
25. 0DJSM4HW64
26. MDF0SB1BHG
27. ZDJSMVRW64
28. 1YKTX4QV53
29. J7K438DMNL
30. DJX07Q4HTR

Soul Edge (Blade)

● PSX

Aby zmienić nieco wokale w grze należy wcisnąć L1+L2+dół dla głosu wolnego lub L1+L2+lewo, albo góra dla głosu żeńskiego, bardzo szybkiego.

Twisted Metal 2

● PSX

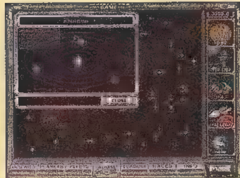
W tej grze, w trybie dla dwóch graczy, można zmienić scenerię, a dokonuje się tego na ekranie 2PLAYER CHALLENGE STAGE wciskając odpowiednio:
góra, dół, prawo, R1 – Suicide Swamps,
dół, lewo, R1, dół – L.A. Rooftops,
dół, góra, L1, R1 – Cyburbia.
W czasie gry możemy zamieniać także broń na energię, wciskając kolejno: dół, góra, prawo, lewo, góra, góra, dół, dół.

Master Of Orion II

● PC

Podczas wpisywania trzyjmaj wciśnięty ALT.
Einstein = wszystkie technologie
Moola = 1,000 BC
Menlo = kolejna sztuczka z nauką
Iseeall = pokazuje wszystkie planety i graczy
Allai = coś dotyczącego sztucznej inteligencji (AI)
Score = podaje punkty uzyskane w Twojej grze





Monster Truck Madness

● PC

TREX – zamiast ścigania się monster truckiem, można podziałać samochodem zjadającym dinozaura.
Naciśnij CTRL-3, by obejrzeć wspaniałe ujęcie kamery.





Settlers II

● PC

Akcję gry przyspiesza wpisanie słowa THUNDER, potem klawiszami ALT–1 do –6 można regulować prędkość, na szybszych komputerach po wciśnięciu ALT–6 koszary budują się w parę sekund.

Bust A Move 2

● PSX

Aby uzyskać kredyty na ekranie opcji nacisnąć: lewy, prawy, R1, R2, L2, L1, góra, dół i wciskać X. Włączenie trybu Another World - kolejno: R1, góra, L2, dół. Na ekranie pojawi się mały czarodziej.

Eradicator

● PC

Aby uzyskać wybrane efekty, należy uruchomić grę z odpowiednimi parametrami:
niezwyciężoność = \ragamuffin
wszystkie bronie i amunicja = \arms
wszystkie przedmioty = \gift
przechodzenie przez ściany = \dig
super ulepszenie broni = \overdrive
ukończenie etapu = \vici
zamrożenie wrogów = \aimove
zmniejszenie grawitacji = \grav
zabicie wszystkich wrogów = \dunhour
stan nieważkości = \poed
powtórzenie ostatniego cheatu = \\





Fade To Black

● PSX

Uruchamianie CHEAT MODE: kwadrat, trójkąt, kółko, X, kółko, trójkąt. Opuść ekran z hasłem i wciskaj ponownie, nie zważając na wyświetlane błędy.
wyświetlanie filmów: kwadrat, X, kółko, trójkąt, kółko, X,
nieskończone tarcze: kwadrat, kółko, kółko, kwadrat, trójkąt, X,
wybór poziomu: kółko, kółko, trójkąt, X, kwadrat, kwadrat.

Wages Of War

● PC

ADJECTIVES – usprawnia wszystkich najemników
BILL – ulepsza aktualnego najemnika
FILL MAGAZINE – magazyn Abdula ma po 2 z wszystkiego
TIMERS – 10 ładunków i 10 timerów
MORTAL - uśrednianie stanów najemników
SET MINE – umieszcza minę u aktualnego najemnika
OH DARN – 100 losowo wystrzelonych pocisków z moździerza
BANG – aktywacja wszystkich uszkodzeń połączeń
EXPLODE – aktywacja połączeń zniszczeń
SEND IN THE CLOWNS – hymn clownów
OH BOYS – wyłączeni clownów

Darkforces

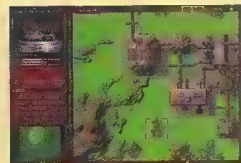
● PSX

Oto kody do kolejnych etapów:
MISJA NAZWA KOD
4 IMPERIAL WEAPONS FACILITY 885BVHMCQ8
5 GROMAS MINES I32ZNJQHT3
6 IMPERIAL DETENTION CENTER GV8KF!G6KL
7 RAMSEES HED 3X8MJ47R3X
8 ROBOTICS FACILLITY LMZRK4!R3D
9 NAR SHADDA BR2WYK2CQJ
10 JABBAS SHIP 00GBNLJ4G0
11 IMPERIAL CITY T2GDTJG5JT
12 FUEL STATION H2DCTKH40S
13 THE EXECUTOR PPYRQP58LD
14 THE ARC HAMMER RT2W121V7J

M.A.X.

● PC

Dodatkowy kod:
[MAXSTORAGE] – uzupełnia surowcami ładownie jednostki





Pytania i odpowiedzi

Czekamy [redacted] listy z Waszymi pytaniami i problemami. [redacted] zadręczajcie [redacted] więcej [redacted] telefonami, gdyż [redacted] sposób [redacted] udzielamy porad. [redacted] tym [redacted] powstał [redacted]

Resident Evil

[redacted] problem [redacted] „Resident Evil". [redacted] (ten pod fontanną), I [redacted] wpisać [redacted] komputera, który [redacted] „LOGIN" oraz „PASSWORD". [redacted] proszę, [redacted] przespanych nocy.

Wasz Oddany Czytelnik



Login brzmi „JOHN", hasło „ADA", a kolejne hasło, otwierające drzwi B2, to „MOLE". Jeśli chciałbyś spróbować odnaleźć je samodzielnie, to podpowiem, że są wypisane w Researcher's Letter, znajdującym się w ciemnym pomieszczeniu, w którym światło włącza się czerwonym przyciskiem, a które zlokalizowane jest całkiem niedaleko komnaty z komputerem.

Day of the Tentacle

[redacted] dotąd gra [redacted] „Day [redacted] Tentacle" [redacted] i [redacted] już prawie [redacted] praktycznie jedną [redacted] ostatnich rzeczy jaką muszę [redacted] zrobić, jest [redacted] potrzebnej do [redacted] ki, która „skurczy" [redacted] do [redacted]



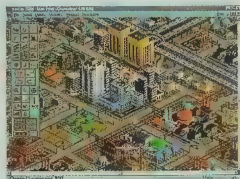
[redacted] odpowiedniego [redacted] zziębniętego [redacted] Wszystkie pieniądze, [redacted] pory, uży[redacted] zdobycia [redacted] Poza tym, chciałbym się dowiedzieć, [redacted] potrzebny [redacted] piwnicy? [redacted] potrafię [redacted] niego żadnego użytku.

Paweł Zagórski, Łódź

By zdobyć monety, będziesz musiał rozbić łomem automat z cukierkami w holu. Łom, jeśli jeszcze go nie masz, możesz dostać od włamywacza z parkingu, w zamian za klucz z pokoju śpiącego grubasa. Odkurzacz natomiast przyda Ci się już później, gdy chomik odmówi współpracy i schowa się w mysiej dziurze. By go stamtąd wyciągnąć, odkurzacz będzie niezbędny.

Sołtys, Sim City 2000

Uprzejmie proszę o [redacted] miarę szybką odpowiedź [redacted] moje pytania:
„Sołtys":
1. [redacted] oliwiarkę spod autobusu, [redacted] mysz?
[redacted] Proszę jeszcze [redacted] wska[redacted]
„Sim City [redacted]
1. Dlaczego ciągle psują mi się dro-



[illegible] i [illegible] elektryczne?
2. Proszę [illegible] jakieś kody [illegible] tej gry.

Łukasz, Skawina

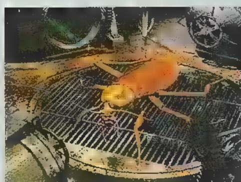
Co do Twoich pytań do „Sołtysa", to oliwiarkę można zdobyć w bardzo prosty sposób — leżącą na ziemi korbą rozwiń zwiniętą na noc szosę, a następnie po prostu pożycz od kierowcy upragnioną oliwiarkę. Dalej, już po odwiedzinach u babci, pamiętaj o tym, aby oddać oliwirkę, przeszukaj dokładnie plac budowy, uruchom sznurkiem maszynę przed dworkiem, zapal od niej papierosa i pozwól śmigłu rozwiewać dym. Przydatne może też być ofiarowanie graczom z rynku żarówki i otworzenie im drutem kłódki wiszącej na drzwiach ich „nowego" lokalu do gry... Natomiast jeżeli chodzi o „SimCity", to najbardziej prawdopodobną przyczyną Twoich problemów z niszczeniem kabli i dróg są zbyt małe sumy przekazywane z budżetu na ich utrzymanie (opcja Budget/Transit). Zwiększ je, [illegible] kłopoty powinny się skończyć. Z kodów niewątpliwie przydatne będą: CASS (pieniądze lub 15% szansa na wydarzenie się jakiejś katastrofy), FUND (obligacje za $10.000), BUDDAMUS (w wersji dla Windows 3.1, przed wpisaniem kliknij na górę paska z narzędziami, daje $500.000) oraz IMACHEAT (wersja dla Win95, również $500.000).

Bad Mojo

[illegible] bardzo wdzięczny [illegible] pomoc [illegible] „Bad Mojo". [illegible] w [illegible] pokoju, włączyłem już [illegible]tylator, skopiowałem faks, [illegible] na motylku [illegible] strony, [illegible] z ćmą [illegible] z książkami i z karaluchami. [illegible] powinienem zrobić dalej?

Kuba

Włącz pilota leżącego obok miejsca, koło którego schwytałeś motylka, nie zapominając o przesunięciu papierosa, blokującego sygnał z pilota. Gdy to zrobisz, pozostanie Ci już tylko przejście przez otwór wentylacyjny z wyłączonym wiatrakiem do łazienki (jest nad stołem laboratoryjnym). W razie, gdybyś jeszcze nie wyłączył tego wentylatora, to musisz wrócić do piwnicy, odszukać skrzynkę z bezpiecznikami i chodząc koło bezpieczników przestawić licznik tak, by wskazywał cyfry 7658. W tym momencie nastąpi zwarcie, które unieruchomi wentylator i umożliwi Ci bezpiecznie przejście przez niego.





Timelapse

Kompletnie ugrząztem [illegible] grze „Timelapse", w [illegible] anasazi. Wiem, [illegible] przed przejściem [illegible] zagadki [illegible] muszę rozwiązać jeszcze tylko jedną, tę z piórami. [illegible] dotąd [illegible] mi się [illegible] siedem piór, [illegible] niestety [illegible] wiem, jaki jest prawidłowy sposób [illegible] w otworach. Czy są jeszcze jakieś pióra, których nie [illegible]? A jeśli nie, [illegible] jaka jest [illegible] kolejność?

Artur Chojnacki, Wrocław

Stojąc naprzeciwko symbolu pióra odwróć się w lewo i spójrz na pięć ptaków narysowanych na ścianie. O ile dobrze pamiętam, to są to: indyk, sowa, jastrząb, pewien niezidentyfikowany ptaszek oraz dzięcioł. Teraz, by rozwiązać łamigłówkę wystarczy, byś w tej samej kolejności, w jakiej są namalowane ptaki, powkładał pióra należące do przedstawicieli danych gatunków w odpowiednie otwory.

PROLINE SOFTWARE

" MY NIE MAMY KONKURENCJI "

SATURN

AMOK podobny [illegible] Doom, [illegible]	209 zł
ALIEN TRILOGY przebój z PSX	199 zł
BLAM! MACHINEHEAD strzelanina 3D	199 zł
DAYTONA CCE druga część wyścigów	199 zł
DESTRUCTION DERBY przebój z PSX	199 zł
DIE HARD ARCADE Szklana Pułapka	209 zł
DIE HARD TRILOGY Szklana Pułapka z PSX	209 zł
EXHUMED następca Doom'a	199 zł
FIFA SOCCER 97 piłka nożna	209 zł
FIGHTING VIPERS [illegible] 3D	199 zł
NBA LIVE 97 koszykówka	209 zł
RELOADED krwawa strzelanina	209 zł
NIGHTS najlepsza gra [illegible]	199 zł
PANZER DRAGOON II genialna strzelanina	199 zł
SEGA RALLY klasyka wyścigów	199 zł
SKELETON WARRIOR barbarzyńca	199 zł
SONIC 3D [illegible]	209 zł
STREET FIGHTER ALPHA 2 bijatyka	209 zł
TILT najlepszy pinball	199 zł
TOMB RAIDER [illegible]	199 zł
THUNDER HAWK 2 symulator śmigłowca	199 zł
TUNNEL B1 strzelanina 3D	209 zł
VIRTUA COP 2 + GUN [illegible] strzelanina	[illegible] zł
VIRTUA FIGHTER 2 genialna bijatyka	[illegible] zł
VIRTUA FIGHTER REMIX bijatyka	199 zł
WIPEOUT kosmiczne wyścigi	199 zł
WORLD WIDE SOCCER '97 piłka nożna	199 zł
	wiele innych

PLAYSTATION

2xEXTREME [illegible] sporty	199 zł
ALIEN TRILOGY obcy wróci!	199 zł
COMMAND&CONQUER strategia 1996	199 zł
CRASH BANDICOOT super!	199 zł
DESCENT 2 przebój z PC	199 zł
DESTRUCTION DERBY 2 wyścigi	199 zł
DIE HARD TRILOGY Szklana Pułapka	199 zł
DISRUPTOR [illegible] Doom	199 zł
EXCALIBUR coś jak Tomb Raider	199 zł
EXHUMED super Doom	199 zł
FIFA SOCCER 97 najnowsza piłka	199 zł
FORMULA 1 wyścigi firmy Psygnosis	199 zł
LEGACY OF KAIN super RPG	199 zł
MICROMACHINES 3 małe samochody	199 zł
PANDEMONIUM miodna gra dla dzieci	199 zł
PORSCHE CHALLENGE wyścigi	199 zł
RELOADED najlepsza strzelanina	199 zł
RESIDENT EVIL przygodówka - horror	199 zł
SOCCER 97 najlepsza piłka nożna	199 zł
SOUL EDGE najlepsza [illegible]	199 zł
TEKKEN 2 [illegible]	[illegible] zł
THE LITTLE BIG ADVENTURE przygodówka	199 zł
TOMB RAIDER Indiana Jones	199 zł
TOTAL NBA 97 koszykówka	199 zł
TUNNEL B1 strzelanina 3D	[illegible] zł
TWISTED METAL 2 [illegible]	[illegible] zł
WIPEOUT 2097 kosmiczne wyścigi	[illegible] zł
	wiele innych

NINTENDO 64

Wszystko na Nintendo 64. Prosimy o kontakt telefoniczny.

- Zakupując gry [illegible] jednocześnie kartę klubową (1 gra = 3 [illegible] rabatu) na gry i sprzęt. Ceny dla klubowiczów od 169 zł do 189 zł (wyjątek: 139 zł).
- Po przesłaniu koperty ze znaczkiem otrzymasz ofertę.
- Możliwość negocjacji ceny!
- UWAGA: Gry używane w cenie 120 zł. Wyłącznie na PSX. Prosimy o kontakt telefoniczny.
- Zapisy na prenumeratę PlayStation Magazyn (z kompaktem)

P.H. PROLine
P.O. Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-601) 350-400
(od 9-20, pon.- sob.)
tel. (0-90) 208-614
(od 13-22, pon.-pt.)

PROMOCJA NA PSX!

Każdy zakup za min. 199 zł to PlayStation Magazyn (z kompaktem) za darmo!
Czas promocji ograniczony!

AKCES

ZAPRASZAMY DO NASZEGO [illegible] PUNKTU SPRZEDAŻY

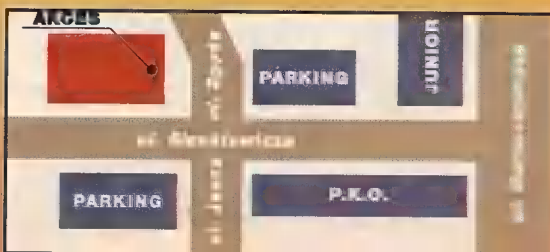
STRUŚ S.C.

PL. WILSONA 2A - HALL KINA „WISŁA"
CZYNNE PN. - SO. 10-18

KOMPUTERY ★ AKCESORIA ★ OPROGRAMOWANIE

OPROGRAMOWANIE ROZRYWKOWE, MULTIMEDIALNE, EDUKACYJNE. AKCESORIA I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE. ZESTAWY KOMPUTEROWE KONFIGUROWANE NA ŻYCZENIE KLIENTA.

WARSZAWA, ZGODA 12
(NA TYŁACH „D.T.JUNIOR",
W KSIĘGARNI „NIKE")
TEL/FAX 827-44-88
GODZ. OTWARCIA
PON.- PT. 11-19, SOB. 10-14



Wielki Konkurs PSX

sponsorowany przez firmę PSX-Projekt

edycja czwarta





W odpowiedzi na zadane przez nas w poprzednim numerze pytanie dotyczące ilości różnokolorowych wersji konsoli PlayStation otrzymaliśmy dużo kartek. Większość z nich zawierała poprawne odpowiedzi, ale zdarzyło się też kilka „cudów natury". Otóż są cztery typy PSX-a, które mają różne kolory. Są więc konsole: białe, czarne, szare i błękitne. Odpowiadając na nasze pytanie wystarczyło wymienić trzy z nich.

Nagrody wylosowali: Grę „Jet Rider" – Bartosz Jakubowski z Warszawy, Pad – Jarosław Kubicki ze Świdnika, natomiast koszulkę otrzyma Marek Suchocki (oczywiście nie Ten) z Suwałk.

Pytanie [redacted] miesiąc: Ile konsol PSX sprzedano na świecie dotychczas? (wybrać literę właściwej odpowiedzi): A) 1 milion, B) 12 milionów, C) 50 milionów

Przypominamy, że nagrodą główną w konkursie jest konsola PlayStation, która będzie rozlosowana po piątej edycji konkursu. W losowaniu wezmą udział WSZYSTKIE głosy napływające do nas przez cały czas trwania konkursu, bez względu na to której edycji dotyczył konkurs.

Odpowiedzi na kartach pocztowych przesyłajcie na adres redakcji:
GRY KOMPUTEROWE, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, dopisek: konkurs PSX.

FUNDATOR: PSX PROJEKT, 01-784 WARSZAWA, UL. KRASIŃSKIEGO 35 A. TEL./FAX. (0-22) 663-25-14

LISTY

Witam! Jeszcze miesiąc [redacted] pachniało wiosną, [redacted] tu [redacted] niespodzianka. W chwili, gdy piszę [redacted] słowa, jest [redacted] kwietnia, [redacted] oknem pada śnieg! Oj! Coś [redacted] nie tak.

Cóż, jednak panowie redaktorzy oparli się przeciągającemu się chłodowi i nabrali większego zapału do pracy niż zwykle, czego efektem jest numer 4/97. Ale to nie koniec wielkich zmian w „Grach Komputerowych". Idąc za ciosem, ja również chcę się przyczynić do ewolucji pisma. Niezwykle ważną sprawą są listy. Pewnie rozumiecie, że „GK" bez Was, drodzy Czytelnicy, istnieć by nie mogły. To też jeśli coś Ci się nie podoba w naszej gazetce, to napisz. Jak zauważysz coś, co przypadło Ci do gustu, to też hmm... napisz. Przecież to dla Was pracujemy. Możecie, [redacted] nawet powinniście wziąć czynny udział w kształtowaniu się Waszego ulubionego miesięcznika. Zanim jednak chwycicie za kartkę i długopis, zapoznajcie się z paroma uwagami technicznymi spisanymi poniżej.

1. Sprawa [redacted]

Computer Graphics Studio jest dosyć dużym wydawnictwem. Więc jeśli wysyłacie list do nas, dopiszcie do której redakcji jest on adresowany. My unikniemy przez to nieporozumień, a Wasza sprawa szybciej dotrze w odpowiednie ręce. To samo tyczy się dopisków na kopercie. Zaznaczcie czy przysłaliście dowcipy do „Na wesoło", czy też pytania dotyczące gier. To pozwala oszczędzić czas.

[redacted] opisy.

Oczywiście nie zamykamy Wam drogi i jeśli czujecie się na siłach napisać dobrą recenzję, to śmiało walcie. Jednak nic nie obiecujemy. Jeśli Wasze dzieło zostanie uznane przez zespół za wybitne, to znajdzie się miejsce na jego publikację. Pamiętajcie piszcie wyraźnie (choć szczytem marzeń byłaby dyskietka z tekstem + jego wydruk). Ostatnio wpadły mi w ręce porady do „Red Alert", nadesłane przez naszego Czytelnika. Byłoby nieźle, gdyby nie to, że oczy mi wypłynęły [redacted] jednym z pierwszych zdań. W tym wypadku staranność leży w Waszym interesie.

3. Odpowiedzi [redacted] listy.

Nie mamy możliwości odpowiadać na każdy list – z przyczyn technicznych. Na Wasze problemy reagujemy właśnie w tej rubryce. Przysyłacie w listach koperty z adresem zwrotnym i znaczkiem. Zgadzam się, to piękny zwyczaj, ale osobiście interweniujemy tylko w bardzo ważnych przypadkach. Na najczęściej gnębiące Was pytania odpowiadamy na łamach pisma. Rozwiązaniem też może być poczta elektroniczna. Tu możecie się spodziewać szybszej, indywidualnej odpowiedzi.

4. [redacted]

Znaczną część listów stanowią ogłoszenia dotyczące sprzętu. Szkoda Waszych pieniędzy. Giełdy już nie ma, więc siłą rzeczy koperty z zawartością lądują na biurku Redaktora Kosza. Może kiedyś znowu taka rubryka powstanie.

5. Objętość pisma.

Narzekacie, że „GK" mają niewiele stron, [redacted] inne tego typu czasopisma są grubsze od nas. O.K. Zgrubieliśmy niedawno o 20 stron, więc dajcie nam trochę czasu. Wkrótce będzie setka. A poza tym nie wydaje mi się, żebyśmy materiałowo odstawali od konkurencji. Jesteśmy dosyć szybcy i niejednokrotnie u nas można było najwcześniej przeczytać recenzję danej gry.

[redacted] Screeny i podpisy.

Istotną sprawą dla Was są podpisy pod sreenami. Przygotowujemy się do tego, więc efekty powinniście zauważyć już wkrótce.

7. [redacted]

W „GK" jest kilka konkursów, więc dopisujcie, do którego z nich rozwiązanie przysyłacie. Najlepiej jest przysyłać odpowiedzi na kartach pocztowych. Acha! Jeszcze jedna sprawa, dotycząca tzw. cwaniaków konkursowych. Często się zdarza, że delikwent przysyła w jednej kopercie 50 kart z rozwiązaniami. Gratuluję zapału i, póki nie będzie kuponów konkursowych, takie wybiegi będziemy honorować.

[redacted]

KONKURSY

Nasza stała rubryka „konkursy" ma swoich stałych zwolenników. Tradycyjnie już przygotowaliśmy dla Was serię pytań, które nie powinny być zbyt trudne. Podajemy też nazwiska laureatów z poprzednich konkursów. Zapraszamy więc do wspólnej zabawy, a jeśli masz pomysł na zorganizowanie jakiegoś ciekawego konkursu, skontaktuj się z nami.

KONKURS „3 PYTANIA"

Rozwiązanie konkursu z numeru 4/97

1. Wydawcą gry „Realms Of The Haunting" jest firma Gremlin Interactive.
2. Grą w której bohater jest łowcą dinozaurów jest „Turok: The Dinosaur Hunter".
3. Gra „Wersal" to przygodówka opowiadająca o jednodniowym śledztwie prowadzonym przez sługę Lolande w celu unieszkodliwienia spisku.

Nagrody wylosowali:
Grę „Ufo: Enemy Unknown" - Halina Lipińska, Gorzów Wielkopolski
Grę „Rooster" - Damian Staniec, Starachowice
Płytkę SHAREWARE - Małgorzata Babirecka, Warszawa
Drugą płytkę SHAREWARE - Dariusz Oczko, Kęty
Kasetę video z filmem o „Flying Corps" - Krzysztof Kuryło, Szczecin

Nowe pytania:
1. Podaj tytuły co najmniej trzech gier, w których dowodzisz oddziałem złożonym z żołnierzy lub najemników.
2. Rozszyfruj skrót KKND
3. Jaki tytuł nosi gra nawiązująca do Gwiezdnych Wojen wydana na NINTENDO 64?

Nagrody na ten miesiąc:

Gra „Titanic: Adventure Out Of Time"
Płytka shareware: „Świat Windows"

KONKURS „WYSPA DR. MOREAU"

Rozwiązanie konkursu:

1. Marlon Brando
2. Douglas został uratowany i zawieziony na wyspę przez Montgomery'ego – współpracownika Doktora.
3. Aissa jest krzyżówką kota z człowiekiem, a także przybraną córką Doktora.
4. Dr. Moreau sprawował kontrolę nad swoimi „dziećmi" przy pomocy zdalnie sterowanych implantów tzw. „bólu", stosował także środki odurzające i surową dyscyplinę.

Nagrodzeni:
Kasety video z jednym z trzech filmów: „Mad Love", „Mortal Kombat - film", „Mortal Kombat – Kreskówka" oraz gadżety związane z filmem „Wyspa Dr. Moreau" otrzymują:

Grzegorz Tylicki, Gronowo Górne
Anna Szaniawska, Warszawa
Krzysztof Wolras, Gdańsk
Jarek Świderski, Sopot
Maciej Hajnich Bielsko-Biała
Bogusław Swoboda Biała Podlaska

Gadżety związane z filmem otrzymują:
Maciej Jagiełło Sosnowiec
Grzegorz Kubiak Dłotowo
Łukasz Masłowski Piotrków Trybunalski

KONKURS DLA POSIADACZY PSX

Każdy kto odwiedzi nasze stoisko (Computer Graphic Studio) na Gambleriadzie weźmie udział w losowaniu sześciu kwartalnych prenumerat polskiej edycji pisma „PlayStation Magazyn" z cover CD.

Wystarczy wyciąć kupon, wypełnić go i wrzucić do urny. Rozlosowanie nagród odbędzie się 25 maja o godzinie 16:00 na naszym stoisku.

KONKURS CD PROJEKT

Nagrodą w konkursie CD Projekt jest gra „Diablo" Aby wziąć udział w losowaniu nagrody wystarczy odpowiedzieć na pytanie:
Czy gra „Diablo" posiada opcję do gry w sieci?

Odpowiedzi na kartach pocztowych przysyłajcie na adres redakcji:
COMPUTER GRAPHIC STUDIO
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

PROGRAMY KOMPUTEROWE

Największa hurtownia, autoryzowany dystrybutor wszystkich polskich wydawców.

PPHU "AVAX" UL. ANGORSKA 15 A 03-913 WARSZAWA TEL./FAX (0-22) 617-14-78

GRY NA DYSKIETKACH:

1939	PC	35,60
ARCADE POOL	PC	45,60
BLADE OF DESTINY	PC	24,50
[redacted]	PC	70,60
CANNON [redacted] 2	PC	39,60
CLASSIC [redacted] GAMES	AM	25,00
DATE [redacted]	AM	26,00
DESERT WOLF	AM	42,00
DIGITAL WARRIOR	PC	36,00
[redacted]	AM	35,00
DREAM WEB	PC	99,00
EKSPERYMENT DELFIN	PC	49,00
EPIC	PC	29,00
EPIC PINBALL	PC	28,50
FLIPER	PC	35,00
FOREST [redacted] FOREVER	AM	29,00
F-29 [redacted]	PC/AM	38,00
[redacted] PL	PC	39,60
HARPOON 2	PC	39,60
[redacted]	AM	38,00
JAZZ JACKRABBIT	PC	35,00
KA-50 HOKUM PL	PC	39,50
[redacted] I KOKOSZ	PC	50,00
KINGMAKER	PC/AM	24,60
KINGPIN	PC	45,00
KLIK AND PLAY PL	PC	49,00
LANDS OF LORE	PC	39,50
LIGA POLSKA MANAGER 96	AM	39,00
LIGA POLSKA MANAGER 97	PC	49,00
[redacted]	PC	29,00
MEGA [redacted]	PC	24,50
[redacted]	PC	35,00
OLIMPIADA 1996	AM	29,00
OVERDRIVE	PC	59,00
[redacted] 1939	PC	43,00
POLANIE [redacted]	PC	65,00
[redacted]	PC	97,50
SHADOW CASTER	PC	30,50
SKAUT KWATERMASTER	PC	44,00
SKAUT KWATERMASTER	AM	29,00
SUICIDE SPEED	PC	40,00
ŚWIRUS	PC	40,00
TRANSPORT TYCOON	PC	39,50
ULTIMATE SOCCER MANAG.	AM	79,00
WESOLA UKŁADANKA	PC	36,00
WORMS	PC	115,00
ŻMIJA	PC	26,50

Uwaga!
Bardzo korzystne warunki dla odbiorców hurtowych:

Do 10% rabatu od [redacted] zbytu!

Oto przykładowe ceny ZBYTU (brutto):

RED ALERT	136
MDK	122
SETTLERS	115
NBA LIVE 97	122
KK'N'D	122
DIABLO	134
[redacted] WIND	108
WARCRAFT [redacted]	121
[redacted] RAIDER	122

Od tych cen **sklepom i hurtowniom** udzielamy do 10% rabatu!
Bliższe szczegóły: (0-22) 617-14-78 od poniedziałku do piątku w godz. 9-17

GRY NA CD-ROM:

A4 NETWORKS	128,00
ABRAMS IM1A2	147,00
ABSOLUTE ZERO	134,00
ADMIRAL SEA BATTLES	139,00
A. D. 2044	122,00
AFTERSHOCK-MISJE	110,00
AGE OF RIFLES	147,00
AGE OF SAIL	134,00
AH-64D KOREA-MISJE	147,00
AIR WARRIOR [redacted]	145,00
ALEX DAMPIER HOCKEY	70,00
ALIEN [redacted] TOWER ASS.	100,00
AMERICAN CIVIL WAR	110,00
ARCHIMEDEAN DYANSTY	155,00
ASSASSIN 2015	144,00
ASSAULT RIGS	119,00
ATF	147,00
A-TRAIN	49,50
AVALON CLASSICS 1	69,00
AVALON CLASSICS [redacted]	69,00
AZRAEL'S TEAR	145,00
BASTION PL	50,00
BATTLEGR. ARDENNES	122,00
BATTLEGR. GETTYSBURG	122,00
BATTLEGR. SHILOH	122,00
BATTLEGR. WATERLOO	122,00
BIG RED RACING	134,00
BIOFORGE	39,00
BLAM! MACHINEHEAD	147,00
BRETT HULL HOCKEY	100,00
BROKEN SWORD	159,00
BUBBLE BOBBLE	105,00
CATZ YOUR PETZ	80,00
CHAOS CONTROL	129,00
CHAOS OVERLORDS	134,00
CHRONICLES OF THE SWORD	129,00
CLANDESTINY	147,00
CLOSE COMBAT	134,00
C&C+ MISJE	177,00
C&C: RED ALERT	165,00
COMPLETE GREAT NAVAL...	175,00
CONQUEROR A.D. 1086	134,00
CYBERMAGE	56,00
CZAROWNICA AGATA	89,00
[redacted]	155,00
DAGGERFALL	219,00
DAGGERS RAGE	115,00
D-DAY AMERICA INVADES	186,00
DEADLY TIDE	179,00
DEATH RALLY	147,00
DEATH WARE	119,00
DECATHLON	110,00
DECATHLON 3D0	95,00
DEFINITIVE WARGAME COL.	139,00
DESTINY	147,00
DESTRUCTION DERBY [redacted]	145,00
DEUS	134,00
DIABLO	155,00
DISCWORLD 2	155,00
DNSD PLUTONIUM-MISJE	110,00

JUŻ W SPRZEDAŻY:
[redacted] ŚWIATOWA
[redacted] - [redacted]
"Niemieckie zwycięstwa"
cena detaliczna: 89,00 zł

DOWN IN THE DUMPS	147,00
DRAGON LORE [redacted] (3 CD)	147,00
DZWONNIK Z NOTRE DAME	134,00
EARTHSIEGE 2	134,00
ELK MOON MURDER	119,00
[redacted] TURNABOUT	155,00
EXPLORATION	179,00
EXTREME PINBALL	36,00
FABLE	134,00
FADE TO BLACK	134,00
FIFA INTERNATIONAL SOCC.	39,00
FIRE WIND	65,00
FISHING FANATIC	119,00
FLYING CORPS	155,00
FRAGILE ALLEGIANCE	147,00
FRONT LINES	78,50
GABRIEL KNIGHT	110,00
GENE MACHINE	134,00
GENE WARS	147,00
GEX	134,00
GOOSEBUMPS	179,00
GRAND PRIX 2	134,00
GRAND PRIX 2 MANAGER	49,00
HARPOON CLASSIC '97	134,00
HARVESTER	159,00
HELLBENDER	134,00
HELLFIRE ZONE	99,00
HERETIC	171,00
HEROES MIGHT MAGIC 2	159,00
HIND	147,00
HOMICIDE	215,00
INCA 1 + 2	36,00
ISIS	134,00
INTERNATIONAL TENNIS	137,00
JONNY BAZOOKATONE	120,00
JUNGLE STRIKE	55,00
KAJKO I KOKOSZ	69,00
KATHARSIS	125,00
KICK OFF '96	134,00
KILLING TIME	134,00
KING'S TABLE	68,00
KKND (KRUSH, KILL'N'DEST.)	147,00
KNIGHT'S CHASE	137,00
KOSHAN CONSPIRACY	74,00
KRAZY IVAN	138,00
KRÓLEWNA ŚNIEŻKA	134,00
LEW LEON	99,00
LIGHTHOUSE	134,00
LION	147,00
LITTLE BIG ADVENTURE	39,00
LORDS OF THE MIDNIGHT	145,00
LORDS OF THE REALMS 2	147,00
LULU I JEJ KSIĄŻKA	100,00
MACHIAVELLI THE PRINCE	36,00
MAGIC CARPET 2	36,00
MAX	155,00
MAX I TAJNY WZÓR...	125,00
MDK	147,00
MECHWARRIOR 2: MERCEN.	165,00
MEGA MORPH	65,00
MEGARACE [redacted]	134,00
MEGASIXPACK (6CD)	145,00
MEPHISTO GENIUS 2	145,00
MONSTER TRUCK MADNESS	134,00
MORTAL COIL	134,00
NASCAR RACING 2	147,00
NAVY STRIKE	105,00
NBA LIVE '97	147,00
NET: ZONE	134,00

NORMALITY	134,00
ON [redacted] SOCCER	139,00
OPERATION CRUSADER	186,00
ORION BURGER	147,00
PANZER DRAGOON	175,00
PERFECT GENERAL	119,00
PHANTASMAGORIA 2	175,00
PINBALL CONSTRUCTION	99,00
PIRANHA	65,00
POLANIE CD	89,00
POLICE QUEST: SWAT	147,00
POWER HOUSE	79,50
PRISONER OF ICE	128,00
PRIVATEER [redacted] DARKENING	160,00
RACEMANIA	65,00
RALLY CHAMPIONSHIP	134,00
RAPTOR	37,00
RAYMAN	89,00
READY AND ALERT -MISJE	79,00
REALM OF THE HAUNTING	165,00
RED GHOST	110,00
RE LOADED	134,00
RETRIBUTION	36,00
RETURN FIRE	110,00
[redacted] OF THE TRIAD	37,00
SABRE TEAM	37,00
SCORCHED PLANET	135,00
SEAL TEAM	39,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	37,00
SEGA RALLY	175,00
SEKRETY KRÓLA	85,00
SETTLERS 2	138,00
SETTLERS 2-MISJE	79,00
SHATTERED STEEL	138,00
SHERLOCK HOLMES 2	147,00
SILENT HUNTER PATROL DISK	79,00
SIM ANT	49,50
SIM CITY	49,50
SIM EARTH	49,50
SIM FARM	49,50
SIMPSON'S CARTOON STUD.	147,00
SKINS GAME AT BIGHORN	100,00
SMURFY (PO POLSKU	119,00
SPEED RAGE	134,00
STARFIGHTER 3000	134,00
STAR RANGERS	122,00
STARS!	147,00
STEEL PANTHERS [redacted]	155,00
S.T.O.R.M.	147,00
STRIFE	134,00
SUPER EURO FIGHTER 2000	189,00
SYNDICATE WARS	134,00
SYNERGIST	99,00
TEENAGENT CD PL	69,00
TEMPEST 2000	128,00
TERMINATOR SKYNET	147,00
THIRD REICH	147,00
THIS MEANS WAR	36,00
TIMELASE	147,00
TIME PARADOX	65,00
TITANIC	134,00
TOMB RAIDER	147,00
TOONSTRUCK	159,00
TOP GUN	147,00
TORIN'S PASSAGE	134,00
TOTAL DISTORTION	130,00
TOTAL MANIA	139,00
TOUCHE PL	119,00
TUNNEL B1	147,00

ULTIMATE DOMAIN	29,00
URBAN RUNNER	147,00
US NAVY FIGHTER '97	147,00
VIRTUA COP	175,00
WAGES OF WAR	139,00
WAR COLLEGE	134,00
WARCRAFT 2	145,00
WARCRAFT 2 DELUXE	185,00
WAR WIND	129,00
WERSAL 1685	147,00
WING COMMANDER [redacted]	39,00
WING COMMANDER 3	80,00
WITCHAVEN 2	129,00
WOODEN SHIPS & IRON...	147,00
WORMS REINFORCEMENTS	69,00
WORMS UNITED	145,00
XS	149,00
[redacted]	134,00
11'TH HOUR	122,00

EDUKACJA NA CD-ROM:

HISTORIA EUROPY MIĘDZYWOJ.	89,00
MÓW DO MNIE-TALK TO ME 1	249,00
MÓW DO MNIE-TALK TO ME 2	249,00
MÓW DO [redacted] E DWIE CZĘŚCI	449,00
COMICS PLANET	155,00
DK HISTORY OF THE WORLD	159,00
DK VIRTUAL [redacted]	119,00
DK VIRTUAL CAT	119,00
DK WORLD REF. ATLAS	199,00
DYKTANDO	97,00
ELEPHANT	89,00
ENCYKLOPEDIA KOSMOSU	99,00
ENCYKLOPEDIA PRZYRODY	169,00
ENCYKLOPEDIA PWN	240,00
ENGLISH+ 1 (3 CD)	199,00
ENGLISH+ 2 (3 CD)	199,00
ENGLISH+ 3 (4 CD)	259,00
EURO PLUS+ BUSINESS	219,00
EURO PLUS+ PROFESSIONAL	429,00
INTERNET NOW	89,00
INTERNET ŻEGLOWANIE	79,00
JAK TO DZIAŁA	169,00
KLIK	99,00
LINGUA LAND WIELOJĘZYK.	250,00
LINGUA LAND ANGIELSKA	155,00
LINGUA LAND NIEMIECKA	155,00
LITERAT	99,00
MEDIA FACTOR CARS	110,00
MEDIA FACTOR MAMMALS	110,00
MEDIA FACTOR PLANES	110,00
MEDIA FACTOR SPACE	110,00
MOJE PIERWSZE ABC	89,00
MULTIMEDIA LANG. ANGIEL.	100,00
MULTIMEDIA LANG. FRANC.	100,00
MULTIMEDIA LANG. NIEMIEC.	100,00
MULTIMEDIALNY SŁOWNIK	145,00
MS CINEMANIA '96	155,00
MS ENC. '96 WORLD ATLAS	175,00
MS ENC. '97 WORLD ATLAS	199,00
[redacted] ENCARTA '97 ENCYCLOP.	166,00
MS EXPLORAPEDIA	195,00
OKSF. ENC. HISTORII	120,00
POLSKIE FONTY	69,00
PROFESOR HENRY	69,00
PTAKI POLSKI	120,00
SŁOWN. JĘZ. POLSKIEGO PWN	139,00
ZWIERZAKI	79,00
3D ATLAS PO POLSKU	147,00

EDUKACJA NA DYSKIETKACH:

BRZDĄC	PC	35,00
CHATKA MAŁOLATKA	PC	69,00
CHEMIA	PC	35,00
CUCKOO ZOO	PC	39,50
DIGI BOOSTER	AM	25,00
DRGANIA-FALE-DŹWIĘK	PC	75,00
EDUKACJA	PC	60,00
ETACHER ANGIELSKI WIN	PC	57,50
ETACHER NIEMIECKI WIN	PC	57,50
GENFAST	PC	150,00
GEOGRAFIA	PC	35,00
GEOMETRIA DLA KAŻDEGO	PC	25,00
GEOPHOBIA	PC	36,00
HISTORIA	PC	35,00
HISTORIA	AM	30,50
HISTORIA POLSKI 966-1795	PC	30,50
HYPER SŁOWNIK (ANG-POL)	PC	49,00
JĘZYK ANGIELSKI	PC	35,00
JĘZYK NIEMIECKI	[redacted]	35,00
KOREPETYTOR Z FIZYKI	PC/AM	25,00
KURS PRAWA JAZDY	PC	44,00
LITERAT	PC	50,00
LITERKI CYFERKI 3.0	PC	33,00
MAŁA ORTOGRAFIA	PC	30,00
MATEMATYKA 7-8	PC	38,00
MATMA KLASY I-IV	PC	80,00
MATMANIA	PC	38,00
MAT MIŚ	PC	30,00
MAT 123	PC	33,00
NARZ. MAT. WŁASN. FUNKCJI	PC	60,00
NARZ. MAT. MIARY, PRZKSZ.	PC	60,00
NARZ. MAT. TRÓJMIAN KW.	PC	60,00
ORTOMANIA	PC	35,00
PITAGORAS KL. 3+4 LO	AM	24,50
PITAGORAS DOS KL. 5+6+7+8	PC	42,50
PITAGORAS DOS EGZAMIN	PC	42,50
PITAGORAS [redacted] KL. 1+2 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS KL. 3+4 LO	PC	42,50
PITAGORAS DOS MATURA	PC	42,50
PITAGORAS WIN KL. 5+6+7+8	PC	49,00
PITAGORAS WIN EGZAMIN	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 1+2 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN KL. 3+4 LO	PC	49,00
PITAGORAS WIN MATURA	PC	49,00
POLONISTA (SZK. PODST.)	PC	35,00
POP ENGLISH	PC	49,00
POP FRANCAIS	PC	49,00
POP DEUTSCH	PC	49,00
SZKOLNY ATLAS POLSKI	PC	100,00
TESTY: HISTORIA NAJNOWSZA	PC	50,00
TESTY: HISTORIA OGÓLNA	PC	50,00
TESTY: MATEMAT. MATURA	PC	50,00
TESTY: WIEDZA O SPOŁECZ.	PC	50,00
UKŁAD OKRES. PIERWIAST.	PC	100,00
WIELOŚCIANY	PC	100,00
WORD TRANSLATOR POL-ANG	PC	145,00
WORD TRANSLATOR POL-NIE	PC	145,00
2 RAZY [redacted]	PC	47,00

SPRZEDAŻ HURTOWA, DETALICZNA I WYSYŁKOWA

ceny zawierają VAT

Wymienione powyżej produkty kupisz także:

Nowy Sklep Komputerowy w Poznaniu

BS replay SC

Komputery PC

Podzespoły

Akcesoria

Sieci

Oprogramowanie (duży wybór gier i edukacji)

FACHOWA OBSŁUGA

NISKIE CENY !!!!

Pułaskiego
Cicha
Wielkopolska
Nowowiejskiego
Sporna
Al. Niepodległości
59 replay
Noskowskiego
F.Chopina
Solna
Libelta
Kościuszki
Nowowiejskiego
Roosevelta

AVAX Autoryzowany DYSTRYBUTOR

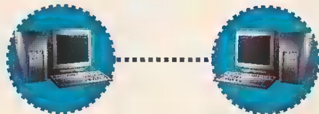
Zniżka dla studentów i młodzieży szkolnej 3% !!!

ul. Nowowiejskiego 59 61-734 Poznań tel. (061) 528987

BEZPROBLEMOWE PARKOWANIE !!!

Gdy znudziło Ci się granie sam na sam z komputerem, włącz się do sieci i spróbuj znaleźć godnego siebie przeciwnika. Opcja Multiplayer to wyzwanie dla Twojej żądzy rywalizacji i dominacji.

gry sieciowe



Jest godz. 3.00 nad ranem. Moje przygnębienie właśnie sięga szczytu. Mój komputer to złom, a nie zanosi się w najbliższym czasie na upgrade. W szkole nauczyciele nie dają żyć, w dzienniczku same „jedynki", a na dodatek właśnie rzuciła mnie dziewczyna (uprzednio wykrzyczawszy taką wiązankę, że nawet szewc by wymiękł!) To jeszcze nie koniec, bo moim starym nawaliło pod stropem i nie puszczają mnie na żadną balangę, natomiast rodzeństwo tłucze się nawzajem, stawiając cały dom do góry nogami. Jak by tego było mało, właśnie skończył się ostatni odcinek „MacGyvera"!!! AAAAAAAAAAAAAA! Całe moje życie legło w gruzach! „Co ja teraz będę robił?" – mówię sobie. Właśnie podnosi się Szycha spod stosu butelek i sugeruje małą partyjkę w „Quake'a"...

Jak wszyscy wiemy (no bo chyba wszyscy jesteśmy uświadomieni) „Quake" to jedna z bardziej odprężających i relaksujących gierek, w jakie przyszło grać ludzkości, przynajmiej jak do tej pory. Nie będę się tu razem z SZyHostanem rozwodził na ten temat – a czemu? Po pierwsze: szkoda nam miejsca i czasu, a po drugie: zostało to już wcześniej opisane przez redakcyjnego kolegę... Wszyscy mówią o tym, jaki klimat trzyma „Quake" i o tym, jak fajnie można przechytrzyć i oszukać (tj. przerobić na masło) komputer. Do pewnego czasu jest to przyjemne i sprawia radochę. Jednak ciągłe wygrywanie, które wiąże się z ograniczoną inteligencją komputera, staje się monotonne. Z kolei poziom trudności Nightmare jest zarezerwowany tylko dla prawdziwych kozaków. Skoro mamy już tak apokaliptyczną (i szybką!) wizję skończenia grania, to możemy jeszcze się podratować BOT-ami, z których najlepszy (jak do tej pory) jest ReaperBot. Jednak stary wyjadacz szybko się znudzi, dzięki szablonowej (przez co skutecznej) inteligencji komputerowego przeciwnika. No i nie można „rzucać" tekstów do kumpla, w stylu:

– Chodź tu mały, skocz mi na bena i zagraj Szopena...

i usłyszeć w odpowiedzi:

– Słucham ciebie jak zepsutego radia, byle nie za głośno...

a potem przejść do konkretniejszych wypowiedzi:

– Ty @#$!!@&*#!!!

i usłyszeć:

– Mnie wołałeś ty @$#%!@##*&^, @#$$@44,#$$%@? Sklej wary.

Dlatego też, naszym skromnym zdaniem, nie ma to jak gra z żywym przeciwnikiem. Do czego zmierzamy? Mianowicie do ukazania Wam przyjemności, jakich można „zażywać" podczas grania w trybie Multiplayer. Byłoby niewybaczalne, gdyby któryś z Was, drodzy Czytelnicy, nie skorzystał jeszcze z tej opcji...

W trybie tym mamy do wyboru cztery rodzaje połączenia. Są to:

– MODEM: czyli zabawa dla bogatych. Mało kto w Polsce (poza panem prezydentem) może sobie pozwolić na grę przez to urządzenie (cóż, Wosiek miał wyrzuty sumienia, gdy jego starzy otrzymali rachunek za telefon). Poza tym próby połączenia się z kolegą (lub koleżanką) za pomocą modemu o prędkości 14400 jest niezbyt mądrą czynnością, gdyż efektem tego jest tzw. „screen shot mode" (czytaj: wydajność rzędu 1 klatki/s). Polskie łącza nawet dla 28800 i 33600 są zbyt dobre i zapewniają płynność gry przewyższającą skoki wytresowanej żaby. Czyli ten tryb z góry sobie darujcie.



– TCP/ip, innymi słowy gra w sieci globalnej, mianowicie w Internecie. Tu dopiero jest CZAD i BALANGA!!!. Możemy grać np. z kolesiami z innych państw, z klientami z drugiej strony globu.

To dopiero pokazać takiemu amerykańcowi TERAZ POLSKA!!! Na razie są to tylko marzenia dla Polaka, a to za sprawą wcześniej wspomnianych już, genialnych polskich łączy. Nie chcemy już sobie z SZYhEM strzępić języków na temat monopolisty rynku telekomunikacji w naszym kraju, więc przesyłamy im tylko moc życzeń wyrażając się – you're the MOST biggest sux!!!

– DIRECT CONECT: czyli gra po tzw. „eresie", czyli kablu RS-232 podłączonym do com porta. Tu kończy nam się kłopot związany z płynnością obrazu. Gra się napawdę świetnie, a w typowo przyjacielskiej atmosferze robimy ser szwajcarski z naszego kolegi i przeciwnika w jednym. Obrzucamy się przy tym prawdziwie socjalistycznym mięsem. Wszystko jest O.K dopóty, dopóki naprawdę się nie wkurzymy na kumpla. Po minucie niepokojących odgłosów do zalanego krwią pokoju wbiegają rodzice... I co widzą? Na ścianie widnieje przybity gwoździami Szychowski, a tuż pod nim leżą jego potłuczone kamery (czytaj okulary). Natomiast w drugim kącie sytuacja prezentuje się z goła odmiennie: Wosiek z otwartą czaszką w stoickim spokoju dynda sobie powieszony za nogi. Tak więc zabawa na całego!!! Minusem gry przez kabel jest liczba graczy ograniczona do dwóch oraz zbyt mała odległość między nimi sprawiająca, że cały pokój, w którym grają, szybko zamienia się w rzeźnię...

– IPX: gra w sieci lokalnej. Naszym zdaniem sama esencja trybu MULTIPLAYER. Podobnie jak przy połączeniu „kabelkiem", nie mamy kłopotu z przycinaniem się animacji. Nie ma też obawy przed rozwścieczonym przeciwnikiem. Chociaż, jeśli ma się komputer przy oknie, to można zarobić prawdziwą kulką od zdesperowanego kolegi. W przypadku Wośka była to prawdziwa siekiera. Mając dostateczną liczbę graczy (i komputerów, of course) można zacząć prawdziwą wojnę! Biorąc pod uwagę iż graczy będzie 16 (wtedy jest najweselej), wybiera my normalnego deathmatcha i odpalamy „deathmatchowe" levele, najlepiej „Ziggurath Vertigo". Jeśli z jakiegoś powodu nie możecie zagrać w 16 osób, to uzupełnijcie brakujących zawodników BOT-ami, a nic nie stracicie!!

Gdy znudzą się Wam po jakimś czasie oryginalne levele z „Quake'a", to z prawdziwego potopu różnych misji polecamy pakiet „Scourge of Armaggon", wydany przez firmę Hipnotic na koncesji Id Software. A to mówi samo za siebie!

Na zakończenie kilka słów o grafice. Najlepiej grać na zwykłej VGA, ponieważ wtedy „Quake" wyciąga ponad 30 klatek/s i chodzi bez żadnych zacięć. Jeżeli któryś z Was posiada kartę 3dfx opartą na chipsecie Voodoo, to polecamy ściągnięcie specjalnego patcha (z Internetu ma się rozumieć) do gry. Wtedy grafa jest taka, że mi kamery wysiadły. W rozdzielczości 640x480 chodzi już płynnie na Pentiawce 75... Na razie karty 3dFX są dosyć drogie – gdzieś z 800 nowych złotych, a zważywszy, że jest to tylko „dodatek" do zwykłej karty graficznej, to nie opłaca się ich na razie kupować.

No cóż... Dochodzi 6.00. Wosiek już padł z wycieńczenia, a mnie też niewiele brakuje... Jutro kolejny, nudny (mam nadzieję, że w końcu słoneczny) dzień walki z rodzicami o zezwolenie na granie w naszą ulubioną grę do późna w nocy. Życie jest ciężkie...

Szycha vs Wosiek

Quake





Na Wesoło

W [redacted] zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki [redacted] przez Czytel[redacted] miesiąc wybieramy najlepszy z nich, a kryteria oceny stanowi [redacted] redakcji, dlatego każdy [redacted] sza[redacted]. Autorzy [redacted] goriach: tekst, rysunek otrzymują [redacted] 50 zł.

[redacted]

Krzyś przygląda się, jak starszy brat wbija gwoździe w płot.
– Chcesz mi pomóc? – pyta brat.
– Nie, chcę tylko posłuchać, co będziesz mówił, kiedy uderzysz się w palec.

[redacted] Lipski

– Jak mogłeś Pawełku powiedzieć cioci Zosi, że jest głupia. Idź i natychmiast ją przeproś!
– Okropnie mi przykro ciociu, że jesteś głupia – „przeprasza" Pawełek.

[redacted] Lipski

– Jeśli dostaniesz od mamusi dziesięć pierogów, a od tatusia dwadzieścia, to ile będziesz miał?
– To będę miał dosyć.

[redacted] Lipski

– Dlaczego na drzwiach samochodu policjanta jest napis „Policja"?
– Żeby policjant wiedział, gdzie wsiadać!

[redacted] Lipski

Chłop przychodzi pijany do domu, gdzie czekają już na niego żona i teściowa. Chłop pyta się:
– Kto tu rządzi.
– My – odpowiadają żona i teściowa.
– No to sobie rządźcie, bo ja przepiłem wypłatę.

Łukasz Rejdych

– W domu wariatów malarze wymalowali jedną z sal na brązowo. Na drugi dzień przychodzi do tej sali pielęgniarka, patrzy, a tu cała ściana zdrapana. Wezwała znów malarza, który identycznie znów pomalował tę salę na brązowo. Sytuacja się powtarza i znów ściana została zdrapana. Pielęgniarka wzywa znów malarza, który maluje już salę na zielono, bo skończyła mu się farba brązowa. Pielęgniarka przychodzi na następny dzień do tej sali, pacjenci jak głupi siedzą i wpatrują się w ścianę.
– Na co tak patrzycie? – pyta pielęgniarka.
– Czekamy aż czekolada dojrzeje – odpowiada jeden z pacjentów.

Łukasz Rejdych

– Co powstanie ze skrzyżowania krowy i mrówki?
– Krowa z wrzodem.

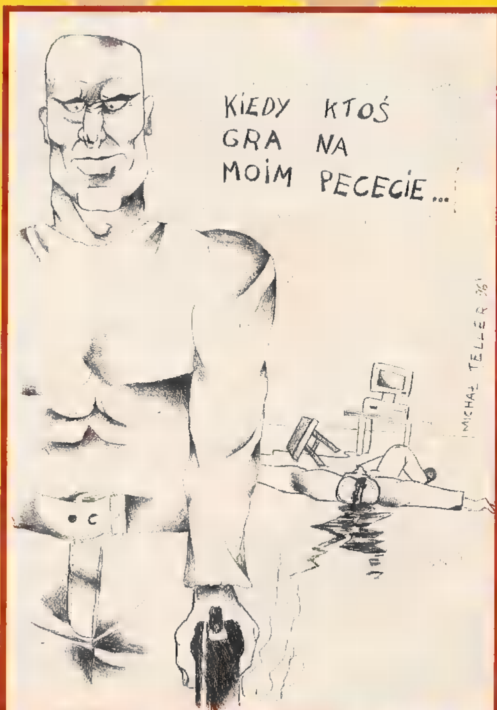
Tomasz [redacted]

Pani [redacted] chińskiego przychodzi do Ani na lekcje. Na samym początku nauczycielka powiedziała pewną regułę i dała do niej przykład. Pyta się dziewczynki.
– Czy rozumiesz?
– Nie.
Nauczycielka powtórzyła wszystko jeszcze raz i pyta:
– Czy już rozumiesz?
– Nie.
– W takim razie dam ci radę: Przemyśl to sobie na spokojnie i zadzwoń do mnie kiedy zrozumiesz.
– Chyba nigdy do pani nie zadzwonię – odpowiada Ania.
– Dlaczego, na pewno zrozumiesz.
– Przecież, pani nie ma telefonu.

Tomasz [redacted]

– Dziadku, czy masz jeszcze zęby? – pyta Jaś.
– Nie.
– To potrzymaj mi kanapkę.

Tomasz Knapik







Mój syn uwielbia chodzić do szkoły.
– W której jest klasie?
– Jest dyrektorem szkoły.

[illegible] Knapik

Dziadkowi najechał walec na nogi. Poczerwieniał aż oczy mu wyszły na wierzch. Zobaczył to kierowca i krzyczy.
– I co się gapisz, walca nie widziałeś?

Lara Croft

Trzech kolegów sprzecza się, czyj ojciec jest najmniejszy.
– Mój – mówi pierwszy – jest mały jak palec.
– Mojego – mówi drugi – trzymamy w próbówce, żeby go przez nieuwagę nie rozdeptać.
Trzeci pokazuje palcem na pusty stolik i mówi:
– Widzicie tego, który tu idzie?
– Nie!
– To jest właśnie mój ojciec.

[illegible]

– Czym się różni czerwona róża od czerwonych skarpetek?
– Zapachem.

[illegible] Juroszek

– Na jakiej podstawie można stwierdzić, że Ziemia jest okrągła?
– Na podstawie globusa.

[illegible] Juroszek

Klient przychodzi do kiosku „Ruchu" i mówi głośno do ekspedientki.
– Poproszę zapałki!
– Niech pan tak nie wrzeszczy, nie jestem głucha! A jakie mają być? Z filtrem czy bez?

Sebastian Juroszek

Uczniowie jednej [illegible] szkół warszawskich rozmawiają o chorobach rodziców.
– Mojemu tacie lekarz kazał jechać nad morze.
– A mój tata był u dwóch lekarzy. Jeden polecił jechać nad morze, [illegible] drugi dużo chodzić.
– I co zrobił twój tata?
– Wybrał się na piechotę do Gdańska.

[illegible] Juroszek

– Dlaczego płaczesz babciu?
– Bo kroję cebulę.
– I co, tak ci jej żal?

[illegible] Knapik

– Co to jest dom starców?
– To rewanż dzieci za żłobek.

Tomasz Knapik

– Dlaczego twój tata ma na rysunku niebieskie włosy? – pyta nauczycielka Jasia.
– Bo nie miałem łysej kredki.

[illegible] 50 zł [illegible]
za [illegible] Sebastian Juroszek
za [illegible] Michał Teller

Jak zamówić Prenumeratę

1. [illegible] 97 [illegible]

Należność (3,20 zł x 2) za numery: lipiec, sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

Uwaga! Zmianie ulega sposób dostarczania prasy dla prenumeratorów. Nie będzie ona przysyłana pocztą, jak dotychczas, [illegible] będą wyznaczone specjalne punkty do jej odbioru. Szczegółowych informacji oddziały „Ruch" przyjmujące prenumeratę.

[illegible]

UWAGA! Każdy, kto do końca maja 1997 r. zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów otrzyma GRATIS płytkę CD. Do wyboru jest „CD1" z grami: Ramons Spell, Rooster i wersjami demo: Tomb Raider, Screamer 2, Deus PL, Network Q-Rally, Power F1, Orion Burger, Rama itd (GK CD1/97).

„CD2" z demami: Diablo, MAX, Gene Wars, Full On F1, Fragile Allegiance, Syndicate Wars, itd. (PCG CD5/96).

Wszyscy dotychczasowi prenumeratorzy otrzymają krążek CD GK 1/97 gratis, nastąpi to w terminie późniejszym. Zamówienia prenumeraty na standardowych blankietach pocztowych na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego - imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 3,50 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Wpłaty należy przekazywać na adres:

[illegible], 04-202 [illegible]

Świadczenia dodatkowe
WALDEMAR NOWAK
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
0 5 6 7 8 BEMA 7 m 4, MŁAWA
ozn. kodowe — ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość
MŁAWA — poczta
Opłata zł
PRZEKAZ POCZTOWY na zł 33,60
słownie złotych: trzydzieści trzy sześćdziesiąt
GRY [illegible]
Adresat (imię i nazwisko lub nazwa instytucji)
MARSA 6
0 4 2 0 2 WARSZAWA
ozn. kodowe — ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość — poczta
Nr nadania — Stempel okręgowy — podpis przyjm. — podpis kontr.
Uwaga: Część zakreśloną tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, pismem maszynowym do poczta lub za pomocą tłoczonego odcinka stempla.

Odcinek dla adresata
[illegible]
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
ADRESAT
GRY KOMPUTEROWE
Imię i nazwisko (nazwa)
UL. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

Starannie przechowywać
Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)
WALDEMAR [illegible]
Nadawca (imię i nazwisko - nazwa)
BEMA 7 m 4
ulica, nr domu, nr mieszkania
05-678 MŁAWA
ozn. kodowe — poczta
zł 33,60
GRY KOMPUTEROWE
Adresat (imię i nazwisko - nazwa)
UL. MARSA 6
ulica, nr domu, nr mieszkania
04-202 WARSZAWA
ozn. kodowe — poczta
Opłata zł — Nr nadania
podpis przyjm.

Miejsce na korespondencję
ZAMAWIAM PRENUMERATĘ GIER KOMPUTEROWYCH NA 12 MIESIĘCY OD NUMERU 1/97
[illegible]
WALDEMAR NOWAK
UL. BEMA 7 m 4
05-678 MŁAWA

VORPAL
FIRMA WYSYŁKOWA

Skrytka Pocztowa 27
02-600 Warszawa 13
tel. 48-81-32
Czynne pon-pt od 9 do 17
email tsz@waw.pdi.net



SONY PLAYSTATION

ANDRETTI RACING - 195,00 ZŁ
A VI REVOLUTION - 195,00 ZŁ
BURNING ROAD - 195,00 ZŁ



BROKEN SWORD - 195,00 ZŁ
CASPER - 175,00 ZŁ
COOLBOARDERS - 195,00 ZŁ
CRASH BANDICOOT - 205,00 ZŁ
CRITICOM - 175,00 ZŁ
CRUSADER - 195,00 ZŁ
CYBERIA - 175,00 ZŁ
DARKSTALKERS - 195,00 ZŁ
DESCENT - 175,00 ZŁ
DEFCON 5 - 170,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY 2- 195,00 ZŁ
DIE HARD TRILOGY - 195,00 ZŁ
DISRUPTOR - 195,00 ZŁ
EARTHWORM JIM 2 - 195,00 ZŁ
FADE TO BLACK - 180,00 ZŁ
FIFA SOCCER '97 - 195,00 ZŁ
FINAL DOOM - 195,00 ZŁ
FLOATING RUNNER - 195,00 ZŁ
FORMEL 1 - 195,00 ZŁ
GUNSHIP - 195,00 ZŁ
HARDCORE 4X4 - 195,00 ZŁ
IMPACT RACING - 195,00 ZŁ
IN THE HUNT - 195,00 ZŁ
INT. TRACK & FIELD - 195,00 ZŁ
IRON & BLOOD - 195,00 ZŁ
JET RIDER - 195,00 ZŁ
KING'S FIELD - 195,00 ZŁ
LEGACY OF KAIN - 195,00 ZŁ

MAGIC CARPET - 190,00 ZŁ
NEED FOR SPEED - 195,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97 - 195,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 180,00 ZŁ
OLYMPIC SOCCER - 180,00 ZŁ
PANDEMONIUM - 195,00 ZŁ
PO'ED - 195,00 ZŁ
PRIMAL RAGE - 180,00 ZŁ
PROJECT OVERKILL - 195,00 ZŁ
RAGING SKIES - 195,00 ZŁ
RAYMAN - 190,00 ZŁ

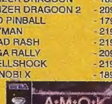


RELOADED - 195,00 ZŁ
RESIDENT EVIL - 195,00 ZŁ
RETURN FIRE - 195,00 ZŁ
RIDGE RACER REV. - 195,00 ZŁ
ROAD RASH - 195,00 ZŁ
SENNA KART - 195,00 ZŁ
SLAMSCAPE - 195,00 ZŁ
SHELLSHOCK - 180,00 ZŁ
SPACE HULK - 195,00 ZŁ
STAR GLADIATOR - 195,00 ZŁ
STREET FIGHTER 2 - 195,00 ZŁ
TEKKEN 2 - 195,00 ZŁ
TIME COMMANDO - 195,00 ZŁ
TOBAL NO.1 - 195,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 195,00 ZŁ
TRUE PINBALL - 195,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 195,00 ZŁ
WING COMMANDER 3 - 195,00 ZŁ
WIPE OUT 2097 - 195,00 ZŁ
WORMS - 195,00 ZŁ

FINAL FANTASY VII
NEED FOR SPEED II
RAGE RACER
SOUL BLADE
TEST DRIVE OFF ROAD

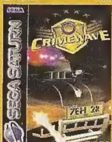
SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY - 205,00 ZŁ
BATTLE MONSTER - 179,00 ZŁ
BLACK FIRE - 199,00 ZŁ
BLAM MACHINE HEAD - 199,00 ZŁ
CASPER - 199,00 ZŁ
CHAOS CONTROL - 199,00 ZŁ
CLOCKWORK KNIGHT 2 - 199,00 ZŁ
COMMAND & CONQUER- 219,00 ZŁ
DAYTONA USA - 199,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY - 219,00 ZŁ
DIGITAL PINBALL - 189,00 ZŁ
DOOM - 199,00 ZŁ
DRAGON HEART - 199,00 ZŁ
EARTHWORM JIM 2 - 209,00 ZŁ
EXHUMED - 199,00 ZŁ
F1 CHALLENGE - 209,00 ZŁ
FIFA '96 SOCCER - 199,00 ZŁ
FIGHTING VIPERS - 209,00 ZŁ
GEX - 199,00 ZŁ
GHAN WAR - 209,00 ZŁ
GUNGRIFFON - 199,00 ZŁ
HARDCORE 4X4 - 209,00 ZŁ
HI OCTANE - 179,00 ZŁ
HIGHWAY 2000 - 199,00 ZŁ
IN THE HUNT - 199,00 ZŁ



JOHNNY BAZOOKA - 169,00 ZŁ
LEMMINGS 3D - 179,00 ZŁ

LOADED - 219,00 ZŁ
MYST - 189,00 ZŁ
NBA JAM EXTREME - 199,00 ZŁ
NEED FOR SPEED - 219,00 ZŁ
NHL HOCKEY - 189,00 ZŁ
NIGHT WARRIORS - 209,00 ZŁ
NIGHTS - 209,00 ZŁ
OFF WORLD INTERCEP. - 179,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 189,00 ZŁ
OLYMPIC SOCCER - 189,00 ZŁ
PANZER DRAGOON - 189,00 ZŁ
PANZER DRAGOON 2 - 209,00 ZŁ
PRO PINBALL - 179,00 ZŁ
RAYMAN - 219,00 ZŁ
ROAD RASH - 219,00 ZŁ
SEGA RALLY - 209,00 ZŁ
SHELLSHOCK - 219,00 ZŁ
SHINOBI X - 189,00 ZŁ



SHOCKWAVE ASSAULT - 179,00 ZŁ
SIM CITY 2000 - 199,00 ZŁ
SKELETON WARRIOR - 199,00 ZŁ
SPACE HULK - 209,00 ZŁ
STARFIGHTER 3000 - 199,00 ZŁ
STREET RACER - 209,00 ZŁ
TOSHINDEN - 219,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 209,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 209,00 ZŁ

ZAPOWIEDZI

BLACK DAWN
HEXEN
MECHWARRIOR
SCORCHER
SONIC 3D

NINTENDO 64

KONSOLA - 1099,00 ZŁ

MARIO 64 - 199,00 ZŁ
PILOTWINGS - 259,00 ZŁ
STAR WARS - 299,00 ZŁ
TUROK - 359,00 ZŁ

PC CD

A.D. 2044 - 118,00 ZŁ
A.T.F. - 129,00 ZŁ
AD&D BLOOD & MAGIC - 134,00 ZŁ
ALBION - 134,00 ZŁ
AZRAEL'S TEAR - 147,00 ZŁ
BAD MOJO - 116,00 ZŁ
BATTLEGR. ARDENNES- 110,00 ZŁ
BATTLEGR. GETTYSB. - 110,00 ZŁ
BROKEN SWORD - 156,00 ZŁ
DESTRUCTION DERBY - 144,00 ZŁ
DISCWORLD 2 - 153,00 ZŁ
ESPN EXTREME GAMES- 115,00 ZŁ
FIFA SOCCER '97 - 145,00 ZŁ
GENDER WARS - 140,00 ZŁ
GENEWARS - 128,00 ZŁ
GRAND PRIX 2 FORM. 1 - 126,00 ZŁ
HISTORIA EUROPY - 95,00 ZŁ
HISTORIA ŚWIATA - 75,00 ZŁ
NBA LIVE '97 - 145,00 ZŁ
OLYMPIC GAMES - 140,00 ZŁ

PANDORA DIRECTIVE - 145,00 ZŁ
RALLY CHAMPIONSHIP - 130,00 ZŁ
RAYMAN - 88,00 ZŁ
RIPPER - 140,00 ZŁ
RETURN FIRE - 110,00 ZŁ
SCREAMER 2 - 145,00 ZŁ
SETTLERS II - 131,00 ZŁ
SHATTERED STEEL - 134,00 ZŁ
SILENT HUNTER - 140,00 ZŁ
SŁOWNIK JĘZYKA POL. - 140,00 ZŁ
SŁOWNIK WIELOJĘZYK. - 240,00 ZŁ
SMURFS - 115,00 ZŁ
STRIKER '96 - 115,00 ZŁ
SYNDICATE WARS - 126,00 ZŁ
TIME COMMANDO - 128,00 ZŁ
TOMB RAIDER - 141,00 ZŁ
TUNNEL B1 - 148,00 ZŁ
VIRTUA FIGHTER - 171,00 ZŁ
WARCRAFT 2 - 147,00 ZŁ
WIPE OUT - 115,00 ZŁ

BLAM ! MACHINEHEAD
HEROES MIGHT & MAGIC II
JET FIGHTER 3
LORDS OF THE REALMS II
NASCAR RACING II

NOWOŚCI

BATTLE STATIONS - PSX - 195,00 ZŁ
CONTRA - PSX - 195,00 ZŁ
CROW-CITY OF ANGELS - PSX - 195,00 ZŁ
EXCALIBUR - PSX - 195,00 ZŁ
HEXEN - PSX - 195,00 ZŁ
LITTLE BIG ADVENTURE - PSX - 195,00 ZŁ
MECHWARRIOR - PSX - 195,00 ZŁ
PORSCHE CHALLENGE - PSX - 195,00 ZŁ
TOTAL NBA '97 - PSX - 195,00 ZŁ
TWISTED METAL 2 - PSX - 195,00 ZŁ

AMOK - SAT - 225,00 ZŁ
BUG TOO - SAT - 225,00 ZŁ
CRIME WAVE - SAT - 225,00 ZŁ
DARK SAVIOUR - SAT - 215,00 ZŁ
DIE HARD ARCADE - SAT - 225,00 ZŁ

ARCHIMEDEAN DYNASTY - PC - 150,00 ZŁ
DIABLO - PC - 150,00 ZŁ
FLYING CORPS - PC - 150,00 ZŁ
KRAZY IVAN - PC - 133,00 ZŁ
M.A.X. - PC - 150,00 ZŁ
NBA LIVE '97 - PC - 145,00 ZŁ
NHL HOCKEY '97 - PC - 145,00 ZŁ
PRIVATEER 2 - PC - 155,00 ZŁ

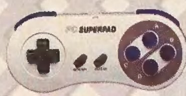
PROMOCJA

KONSOLA PLAYSTATION
+ GRA CASPER

TERAZ ZA JEDYNE 699,00 zł

DLACZEGO WARTO SKORZYSTAĆ Z NASZEJ OFERTY ?

- Proponujemy najniższe ceny
- Działamy szybko
- Udzielamy atrakcyjnych rabatów dla stałych klientów
- Podane ceny zawierają koszty wysyłki



SV-238



SV-233



SV-237



SV-232



SV-235

	Typ	Ilość przycisków fire	Megazoom	Win '95	Autofire	Throttle	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-214	analogowy	4	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-215	analogowy	2	✗	✗	✓	✗	✗	✗
SV-207	analogowy	2	✓	✗	✓	✗	✗	✗
SV-205	analogowo /cyfrowy	4	✓	✓	✓	✓	✗	analogowo/ cyfrowy
SV-241	analogowy	4	✓	✓	✓	✓	✓	✗
SV-242	przepustnica	✗	✓	✓	✗	✓	✓	współpracuje ze wszystkimi joystickami
SV-243	analogowy	6	✗	✓	✓	✓	✓	mysz w grze
SV-244	analogowy	17	✗	✓	✓	✗	✓	3D

✓–TAK ✗–NIE

HIT!



HIT!



INTERACT by Multi-Styk

SV-234

Dodatkowe funkcje:
praca analogowa
throttle

SV-244

Dodatkowe funkcje:
funkcja 3D
17 programowalnych przycisków

Największy wybór za rozsądną cenę!



SV-215



SV-207



SV-214



SV-241



SV-205



SV-242



SV243

	Ilość przycisków fire	Typ	Win '95	Autofire	Szybkość	Programowanie	Funkcje dodatkowe
SV-232	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✗	✗
SV-233	6	cyfrowy	✓	✓	✗	✗	✗
SV-234	9	analogowo /cyfrowy	✓	✓	✗	✗	Throtle
SV-235	10	cyfrowy	✓	✓	✗	✓	3D sygnalizacja LED
SV-237	6	cyfrowy	✓	✓	x2	✓	36 programów
SV-238	4	cyfrowy	✗	✓	✗	✗	niska cena



Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie,
tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10⁰⁰-16⁰⁰.
Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.

UWAGA! Wszystkie joysticki i Joypady posiadają dwunastomiesięczną gwarancję.

Sprzedaż detaliczna:
Białystok: COMPACT, ul. Św. Rocha 10; **Bydgoszcz:** CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 70/3; **Bytom:** JOY COMPUTER, ul. Moniuszki 18; **Chorzów:** COMP-TRONIC, ul. Chrobrego 22; **Czechowice-Dziedzice:** PERFEKT, ul. Moniuszki 2; **Częstochowa:** EMPiK, al. N. M. P. 63/65; Dom Handlowy „SCHOTT", ul. Kościuszki 1a; „GOLDREGEN", al. N. M. P. 11; **Dąbrowa Górnicza:** GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg:** EMPiK, ul 1-go Maja 37; **Gdańsk:** AMI-COMM, ul. Wały Jagiellońskie 1; **Gdynia:** JTC FEST, ul. Gniewska 21, ul. Ujejskiego 17; **Jaworzno:** ART-COM, ul. Grunwaldzka 120; **Kalisz:** ULISSES, ul. Śródmiejska 26; **Katowice:** EMPiK, ul. P. Skargi 6; Supermarket BELG, ul. Przemysłowa 3; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SDH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; **Kielce:** ASCOM COMPUTER, ul. Mała 6; **Koszalin:** JATRA, ul. Zwycięstwa 4a; **Kraków:** CD PROJEKT, ul. Starowiślana 65; JOY COMPUTER, ul. Grzegórzecka 103;GIGA, ul. Wiślicko 10; **Łomża:** FOX COMPUTERS, ul. Dmowskiego 1F,G; **Łódź:** EMPiK, ul. Piotrkowska 81;MEGAMEX, ul. Piotrkowska 153; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; MPM, ul Zachodnia 21; **Nowy Sącz:** JOY COMPUTER, ul. Jagielońska 3; BAJ PC TEK, ul. Wąsowiczów 10 ; **Oświęcim:** LES&LES, Rynek Główny 6; **Poznań:** MPiK, ul. Ratajczaka 44; **Radom:** HST, ul. Żeromskiego 4; **Rybnik:** AGNUS, ul. Rynek 4; **Rzeszów:** IMM VOBIS MICROCOMPUTER, ul. Piłsuckiego 34, ul. Lisa-Kuli 1, ul. Zamkowa 13; **Sandomierz:** GAMBIT COMEX, ul. 11-go Listopada 5; **Sosnowiec:** TRISTAR, ul. Modrzejowska 12; Sklep komputerowy, ul. Warszawska 12; **Stalowa Wola:** MIKROLAND, ul. Narutowicza 6; **Szczecin:** STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; SZTORMLAND, ul. Mazurska 42; **Tarnobrzeg:** GAMBIT, ul. B. Głowackiego 20; **Toruń:** MPiK, ul. Wielkie Garbary 18; **Warszawa:** MPiK, ul. Marszałkowska 116/122; CD PROJEKT, ul. Indyjska 25a, ul. Pereca 2; KOMPUTERLANDIA, ul. Armii Ludowej 15:ULTRAMEDIA, ul. Nowogrodzka 4; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; KOLT, ul. Grzybowska 30; **Wrocław:** EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; EXE, ul. Szewska 6/7; DYSKLAND, ul. Szewska 75, ul. Podwale, ul. Św. Mikołaja 56; **Zielona Góra:** EMPiK, ul. Boh. Westerplatte 19. Wybrane produkty w sieci sklepów VOBIS.

COMPUTER GRAPHICS STUDIO

CGS s. c.
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel/fax +48 (22) 15-42-20
e-mail: cgs@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

w y d a w c a   p r a s y   k o m p u t e r o w e j



PlayStation Magazyn

Polska edycja najpopularniejszego na świecie pisma, poświęconego konsoli Sony PlayStation. Każde pismo sprzedawane jest wraz z krążkiem CD, zawierającym wersje demo najnowszych gier.
Cena det. 19.99 zł.



PC Gamer Po Polsku

Polska edycja brytyjskiego wydania renomowanego magazynu o grach na PC. Aktualnie dostępne są w sprzedaży dwie wersje pisma: z krążkiem CD lub bez.
Cena det. z CD 13.50 zł.
Cena det. bez CD 3.75 zł.



Gry Komputerowe

Popularny magazyn dla fanów gier. Na równi traktuje gry dostępne na PC, PlayStation, Saturna, Nintendo64. Recenzje, porady, rozwiązania, tipsy; dostępne wersji z CD lub bez.
Cena det. z CD 9.95 zł.
Cena det. bez CD 3.20 zł



Amiga Computer Studio

Magazyn poświęcony zagadnieniom dotyczącym komputera Amiga. Zawiera recenzje, opisy programów użytkowych, sprzętu. Dostępne w wersji z CD lub bez. Edycja CD ukazuje się co drugi miesięc.
Cena det. z CD 18.99 zł.
Cena det. bez CD 2.80 zł.

UWAGA! ACS 3/97 z CD! Na płycie:

Pełne wersje gier: Gate 2 Freedom, Czarodziejska Księga.

Dema gier: Amiga Quake, Trapped II, Flyin' High, BurnOut, Tiny Troops, Scions Of The Forgotten World, BattleCraft, Genetic Species, Story Of Elmeh i inne.

Dema użytków: Art Effect 1.5, Wordworth 5.0, Turbo Calc 4.0, Turbo Print 5.0, PCx 2.1 i inne.